

الدليل الكامل لأقوى ألعاب الإثارة ـ تفاصيل التفاصيل
رزيدنت إيفل 3
نمسيس
40 صفحة من الرعب
2/1010
لن تنام بعد اليوم!
أنت تملك أسرار اللعبة!
نصائح وآراء الخبراء
جميع ملابس وأسلحة
المحاربين بين يديك
كيف تحل جميع الألغاز؟
وكيف تهزم
زعماء الشر؟
أسرار وخفايا
حل تفصيلي خطوة بخطوة



الوصايا الذهبية للاعب الذكي

1. لا تسمح للعب بأن يلهيك عن الصلاة.
2. أكمل دروسك وواجباتك ثم العب.
3. اللعب بالكومبيوتر ليس بديلاً عن القراءة والرياضة والألعاب البدنية.
4. لا تجلس أمام التليفزيون لأكثر من ساعة واحدة.
5. لا تشغلك اللعبة عن طاعة والديك بغض النظر عن المرحلة التي وصلت إليها.
6. أعط فرصة اللعب للآخرين خصوصاً إخوتك الصغار.
7. لا تسرف في شراء الألعاب الجديدة.
8. اختبر اللعبة قبل شرائها وتأكد من أنها تناسبك.
9. هناك ألعاب لا تناسب أخلاقنا الإسلامية الحميدة فابتعد عنها وانصح أصدقاءك بذلك أيضاً.
10. لا تغضب أثناء اللعب ولا تيأس وحاول مرة أخرى.



إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع



دليل الحل الكامل المفصّل لجميع السباقات
كراش تيم ريسنج
68 سباقاً عبر المناطق الأربع في اللعبة
الخرائط..
الأسرار..
الجيم شارك..
الشخصيات..
والمزيد.. المزيد..
كيف تحصل على الجواهر الملوّنة في كل سباق؟



الحل الكامل رزيدنت إيفل 3

المحتويات

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام المشرف على التحرير
بهاء فؤاد أبوغزالة

المحرر المسؤول
أيمن همام

الإخراج
عماد حسن

Publisher
Arab Network For Publishing & Distribution
ARABNETWORK@ZAJIL.NET
Managing Director
Baha Abughazala
P 0 BOX 13676, JEDDAH 21414, KSA
TEL: + 96626675044 FAX: + 96626607537

الشبكة العربية للنشر والتوزيع

تصدر باتفاق خاص مع:
شركة باراجون للنشر المتحدة

المركز الرئيسي
COLLEGE ROAD HARROW 8076
MIDDLESEX HAI INX LONDON
جدة هاتف: ٢٣٨٤٨٢٣ فاكس: ٢٣٨٤٨٢٣ تحويلة ٢٩٨
ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤
الرياض هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧
ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢
مكتب القاهرة ت: ٣٤٩٠٥٧٣

الإمتياز الإعلاني

Global Media (UK) Ltd.
75, Brooke Street
WIY 1YE
Mayfair, London
United Kingdom
Tel: 0171 491 9009 Fax: 0171 491 9599
E-mail: info@globelmediauk.com

وكلاء التوزيع في دول الخليج العربي

- **المملكة العربية السعودية:** الشركة الوطنية للتوزيع - جدة: ٦٦٠٧٢٢٠ الرياض: ٤٧٨٢٠٠٠ - الدمام: ٨٤٦١١١١
- **الامارات:** شركة الإمارات للطباعة والنشر والتوزيع دبي - هاتف: ٦٢٣٩٢٠ فاكس: ٦٦٣٧٦٨
- **قطر:** دار الشرق للطباعة والنشر والتوزيع - هاتف: ٦٦١٢٨٢ فاكس:٦٦١٨٦٥
- **سلطنة عمان:** المتحدة لخدمة وسائل الاعلام ش.م.ع.م - هاتف:٢٩٧٠٠١ فاكس:٧٠٦٥١٢ - مؤسسة الثلاث نجوم - هاتف:٧٩٣٤٢٣ فاكس: ٧٩٧٧٧٦
- **البحرين:** مؤسسة الهلال لتوزيع الصحف - هاتف: ٢٩٤٠٠٠ فاكس: ٢٩٠٥٨٠
- **الكويت:** شركة المجموعة الكويتية للنشر والتوزيع - هاتف: ١٢ / ١١ / ٢٤١٧٨١٠ فاكس:٢٤١٧٨٠٩

دليل المواقف الحاسمة

إنها «ريزدنت إيفل» التي لا يمل منها أحد فهي المليئة دائماً بالمفاجآت المثيرة والمواقف الصعبة التي لا تكاد تخرج ن واحد منها حتى تصادف آخر ربما يكون أكثر صعوبة.

وبالطبع فإن إصدار هذا الدليل يعني لك أيها القارئ العزيز ولنا أشياء كثيرة مهمة، لأنه لن يكتفي بمساعدتك في حل هذه اللعبة التي نالت إعجاب الملايين في العالم كله، لكنه سيكون وسيلة لمضاعفة استمتاعك بها وأنت تخوض صراعك ضد قوى الشر ومنحازاً بالتأكيد إلى قوى الخير.

سيكون هذا الدليل معك خطوة بخطوة، وسيكون معلك أكثر حين يتعلق الأمر بضرورة اتخاذ قرار حاسم في مواجهة أي موقف صعب تواجهه، لأنك ستعرف بسرعة وبدقة شديدة ماذا تختار وكيف تتصرف لمواجهة المواقف.

وهكذا تأتي «ريزدنت إيفل» بكل جديد ومثير، ويسعدنا بالطبع أن نكونمعك أيها القارئ الكريم لنقدم لك أولاً بأول كل ما يجعل منها شيئاً ممتعاً.. ولتكون دائماً معنا القراءة متعة.

الناشر



رزيدنت إيڤل 3: نمسيس

قبل أن تبدأ....

عند لعب رزيدنت إيڤل 3: نمسيس لأول مرة هناك أشياء عديدة يجب تعلمها لأن هذا الإصدار يختلف تماماً من حيث قواعد اللعب عن الإصدارات السابقة من لعبة رزيدنت إيڤل.

الأحداث العشوائية :

تماماً مثل اللعبة المرعبة التى أصدرتها كابكوم داينو كرايسيس والتى حققت نجاحاً كبيراً فإن أماكن الأدوات فى هذه اللعبة مثل الأعشاب الطبية والأسلحة والمفاتيح توزع بشكل عشوائى . وهذا يعنى أنك لو حققت النصر وأنهيت اللعب مرة فإن المرة التالية لن تكون مشابهة وبالطبع هذا يزيد من قيمة إعادة اللعب ويحقق للاعب المتعة والإثارة فى كل مرة.



الاختيارات:

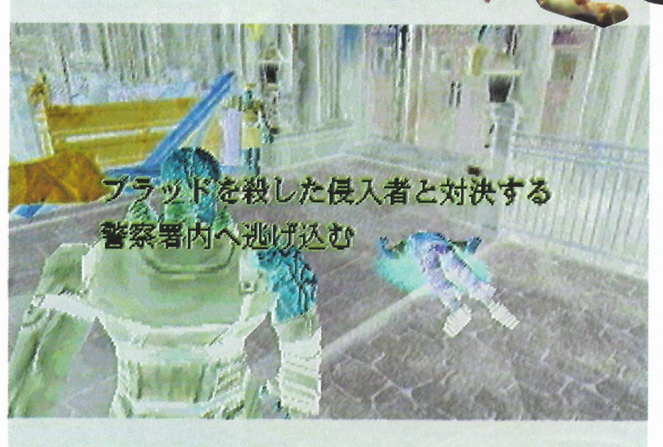
أيضاً مثل داينو كرايسيس سوف تضطر لأخذ قرارات حاسمة أثناء سير اللعب والتى تؤثر على نوعية مخرجات اللعبة من شخصيات جديدة للنمسيس والتى ستتعرض لك أثناء المغامرة فهناك من الإختيارات ما هو أقل خطراً ولكنه فى نفس الوقت يشكل تهديداً على حياتك. وسيوضح لك هذا الدليل متى ستواجه الإختيار ما بين قرارين حاسمين.. وأحذر فالوقت ليس فى صالحك وليس هناك متسع من الوقت يسمح لك بالتفكير والتدقيق قبل اتخاذ القرار، لذلك تعتبر دراسة مواضع تلك الاختيارات الحاسمة قبل أن تواجهها بالفعل فكراً صائباً. فبهذه الطريقة لن تتعرض للضغط عند اتخاذ أى قرار فورى بالاختيار وسوف تتعرف بدقة عما ستواجهه نتيجة اختيارك.

الألغاز :

مثل مواقع الأدوات العشوائية فإن الشفرات التى تساعدك على حل ألغاز هذه اللعبة تختلف فى كل مرة تلعبها. ولكى تقوم بحل هذه الألغاز سنشرح لك بالتفصيل ما يجب عليك فعله وسنوفر لك أكبر عدد ممكن من الشفرات لنوفر عليك بعض الوقت.







رزيدنت إيفل 3







إستخدام الأعشاب كعلاج:

عن طريق الضغط على زر (Start) فى أى وقت أثناء سير اللعب ستفتح شاشة تعرض حالة الشخصية التى تلعب بها وهى مختلفة عن تلك التى تعرض لك ما تحمله من أدوات وتسمح لك بالاطلاع على أى ملف حصلت عليه أثناء المغامرة..

فهذه الشاشة توضح لك نسبة الصحة عن طريق شريط ملون. فلو كان لون الشريط أخضر فذلك يعنى أنك بحالة جيدة لكن أى لون آخر يعنى أنك فى حاجة لتلقى العلاج وفيما يلى الحالات المتنوعة التي تظهر من خلال ذلك الشريط الملون..

أخضر - جيد

أصفر - احذر

أحمر - خطر

بنفسجي - مسمم

لو حدث وأصبت بالتسمم فإن صحتك ستتناقص ببطء، وعليك العثور على الأعشاب الضرورية حتى تتعافى صحتك. لو تركت نفسك دون الحصول على العلاج سوف يقضى عليك لا محالة.

كسابق إصدارات رزيدنت إيفل ستجد أثناء المغامرة نباتات متعددة الألوان فى أصيص زرع. هذه النباتات هى الأعشاب الشافية التى يجب عليك تناولها عندما يتغير لون شريط الصحة.

بعض هذه النباتات يمكن استخدامها مفرداً لكن هناك أنواعاً تحتاج الخلط كى تكون أكثر فاعلية. سوف تجد أيضا علب إسعافات أولية وعن طريق استخدام هذه العلب ستصل نسبة صحتك إلى ١٠٠٪ لكن على أية حال فإن اختيارك لاستخدام هذا النوع من العلاج يؤثر على تقديرك النهائى عندما تكمل اللعبة.

استخدامات الأعشاب :

حسب حالتك الصحية تكون الحاجة إلى الاعشاب التى تعيد الصحة والعافية إليك من جديد. وفيما يلى دليل مختصر حول استخدامات هذه الأعشاب :

الجرعات الأساسية :

خضراء : تعيد إليك ٢٥٪ من صحتك.

زرقاء : تشفى تماماً من أى تسمم.

حمراء : تزيد من فاعلية الأعشاب الخضراء.

الخلطات :

خضراء + خضراء : تعيد إليك ٥٠٪ من الصحة.

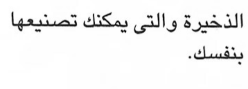
خضراء + زرقاء : تعيد إليك ٢٥٪ من الصحة وتشفى تماماً من التسمم.

خضراء + حمراء : تعيد إليك صحتك بأكملها.

خضراء + خضراء + خضراء : تعيد إليك صحتك بأكملها.

خضراء + زرقاء + حمراء : تعيد إليك صحتك بأكملها وتشفى تماماً من التسمم.

رشاش الإسعافات الأولية : يعيد إليك صحتك بأكملها ويشفى تماماً من التسمم.



حفظ اللعب :

لكى تحفظ ما وصلت إليه فى لعبة رزيدنت إيفل ٣ : نمسيس (مثل سابق الإصدارات من رزيدنت إيفل) عليك أن تحصل على شريط حبر.. وعندما يكون معك واحد من هذه الشرائط يجب أن تفتش فى الخريطة عن غرفة عليها علامة (S) فهذه هى غرفة الحفظ، وعند دخولك هذه الغرفة يمكنك أن تستخدم شريط الحبر الذى بحوذتك على الآلة الكاتبة حتى تحفظ اللعب فى كارت الذاكرة لكن يجب أن تأخذ فى الاعتبار أن عدد المرات التى تحفظ فيها اللعب تؤثر على نتيجتك النهائية.

إصنع ذخيرة ملاحك الخاصة :

خاصية جديدة جاءت بها رزيدنت إيفل ٣ : نمسيس هى إمكانية تصنيع الذخيرة الخاصة بسلاحك بالقرب من منطقة بدء اللعب توجد أداة تستطيع من خلالها أن تفعل ذلك. فكل ما عليك فعله هو جمع بودرة البارود الملونة.. وعن طريق خلط هذه الأداة مع بودرة البارود يمكنك تصنيع أشكال متنوعة من الذخيرة، وفيما يلى قائمة بالأنواع المتعددة من الذخيرة والتى يمكنك تصنيعها بنفسك.

الأنواع الأساسية :

A : ١٥ طلقة مسدس

B : ٧ ذخائر بندقية

C : ١٠ طلقات قاذف قنابل.

الخلطات :

A + A ٢٥ طلقة مسدس

B + B : ١٨ ذخيرة بندقية

C + C ١٠ قنابل ثلجية

A + C ١٠ قنابل نارية

B + C ١٠ قنابل حمضية (آسيد)

A + A + A ٥٥ طلقة مسدس

B + B + B ٣٠ ذخيرة بندقية

C + C + C ٢٤ رصاص ماجنوم

A + A + B ٢٠ ذخيرة بندقية

B + B + A ٦٠ طلقة مسدس





رزيدنت إيفل 3 : نمسيس



ليس هناك عدد كبير من الشخصيات يمكن التحدث عنها الآن، لكن دعنا نتحدث عن الشخصيات المؤثرة والتى تلعب دوراً غاية فى الأهمية فى هذه المغامرة.

1

جيل فالانتين

العمر : ٢٣ عاماً
الطول : ١٦٦ سم
الوزن : ١٠٨ أرطال
فصيلة الدم : B
الوظيفة : عضو فى فريق ستارز

جيل أحد أعضاء الفريق الثنائى والذى ظهر فى أول إصدار من ريزيدنت إيفل.. لكنها اصبحت أكثر صلابة عن ذى قبل وهى الآن جاهزة لأى شىء يمكن أن تعهده إليها مدينة راكون، وهى الشخصية الرئيسية التى ستلعب بها فى معظم فترات اللعب.

2

كارلوس أوليفيرا

العمر : ٢١ عاما
الطول : ١٨٢ سم
الوزن : ١٨٢ رطلاً
فصيلة الدم : O
الوظيفة : جندى مرتزقة

هذا الشخص عذب الحديث .. هو أحد أعضاء فريق الجنود المرتزقة والذى أرسل إلى مدينة راكون لتطهير الشوارع والبحث عن الأحياء ومحو أى آثار لأسلحة أمبريلا البيولوجية.

3

ميخائيل فيكتور

العمر : غير معروف.
الطول : ١٧٥ سم
الوزن : غير معروف
فصيلة الدم : غير معروفة
الوظيفة : جندي مرتزقة

لن تصادف في مثل هذا الشخص الكثير. هو أحد أعضاء فريق المرتزقة.. أرسلته أمبريلا لكنه أصيب إصابات خطيرة قبل التقائك معه. ستجده يتعثر فى الطريق متأثراً بجراحه قبل أن يضع حياته ثمناً لإنقاذ حياتك. يمكنك التحكم فيه فى الألعاب الفرعية المخفية.

4

نيكولاى جينو فاييف

العمر : غير معروف
الطول : ١٩٠ سم
الوزن : غير معروف
فصيلة الدم : غير معروفة
الوظيفة : جندى مرتزقة

هذا الشخص ذو الدم البارد هو الخائن فى اللعبة (متبعاً آثار أقدام البرت ويسكر وبراين ايرنز).. وسرعان ما ستكتشف أنه يعمل لحساب آخرين.
وسوف تلتقى به عدد ٥ مرات، يمكنك التحكم فيه فى اللعب الفرعى المخفى.



5

النمسيس

العمر : غير معروف
الطول : ١٩٧ سم
الوزن : غير معروف
فصيلة الدم : غير معروفة
الوظيفة : مفترس

لا أحد يعرف أصل النمسيس إلا أن الأمر يبدو وكأنه آلة قتل ذات تركيبة خاصة نشرته أمبريلا داخل مدينة راكون لسحق ما تبقى من فريق ستارز والذين يعرفون الكثير من المعلومات الخطيرة عن هذه المنظمة المريبة..
وعلى حد علمنا لا توجد أى طريقة يمكنك فيها اللعب بشخصية النمسيس.



الأسلحة

يسعدك أن تعلم أن رزيدنت إيفل 3 : نمسيس تحتوى على قوة نيرانية أكثر من أى إصدار سابق لهذه اللعبة. وفيما يلى قائمة كاملة بأنواع الأسلحة الموجودة باللعبة وأين تجد هذه الأسلحة.



السكين

سلاح ليس له فائدة كبيرة يستخدم فى الظروف الحرجة فقط، وفى المناطق الضيقة.. وستجد هذا السلاح فى صدر غرفة الحفظ عندما تبدأ اللعب.



مسدس (Mq2F)

هو سلاح جيل المفضل وهو الذى ستبدأ به جيل اللعب، وهو يعبأ بطلقات ٩ مم ذو كفاءة جيدة للاستخدام ضد الزومبيز والأعداء الضعاف.



مسدس (ST1 Eagle 6.0)

ستحصل على هذا السلاح بصعوبة بعد أن تقتل النمسيس، ستجده على جزءين.. اجمع الجزءين واستخدمه.. وهو يعبأ بنفس طلقات الـ (Mq2f).



بندقية (M3S)

ستجد هذا السلاح فى الغرفة التى يخرج منها براد.. وهو يعبأ بـ ١٢ طلقة، وقادر على الإطاحة برأس الزومبيز.



قاذف (HK - P)

ستجد هذا السلاح فى خزينة مكتب فريق ستارز.. ويمكن تعبئته بأربعة أنواع مختلفة من القذائف.. لكن إعادة تعبئته تستهلك وقتاً طويلاً، وهو مناسب عند مواجهة الزعماء.



مسدس ماجنوم (Saw M62qc)

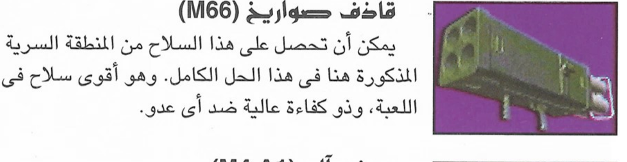
مسدس ثقيل تجده فى الغرفة (B) بمحطة الطاقة.. ويعبأ بـ ٤٤ طلقة ويمكن أن يطيح برأس الزومبيز دون الحاجة إلى دقة التصويب.. وهو جيد جداً فى مواجهة النمسيس.



مدفع (M37)

يمكن أن تحصل على هذا السلاح على جزءين.. بعد القضاء على النمسيس اجمع الجزءين واستخدمه.. وهو يعبأ بنفس طلقات بندقية (M35) لكنه أكثر قوة منه.





قاذف الألغام

هذا السلاح المتطور تستخدمه أمبريلا. وهو يعبأ بذخيرة مزودة بمجسات تتبع الهدف وتنفجر فيه. ويمكن أن تجده فى ممر برج الساعة.

قاذف صواريخ (M66)

يمكن أن تحصل على هذا السلاح من المنطقة السرية المذكورة هنا فى هذا الحل الكامل. وهو أقوى سلاح فى اللعبة، وذو كفاءة عالية ضد أى عدو.

مدفع آلى (M4 A1)

هذا هو السلاح الذى يستخدمه كارلوس لكن جيل يمكنها الحصول عليه بعد التغلب على النمسيس.. وهو مضبوط على الوضع الاتوماتيكى ويمكنه أن يدمر أى شىء بسرعة.



سلاح الرشاش الدوار

يمكنك شراء هذا السلاح عن طريق اللعب الفرعى.. ومثل المدفع الآلى يمكنه إقصاء أى شىء أمامه بسهولة، وهو يأتى بذخيرة لا تنتهى.

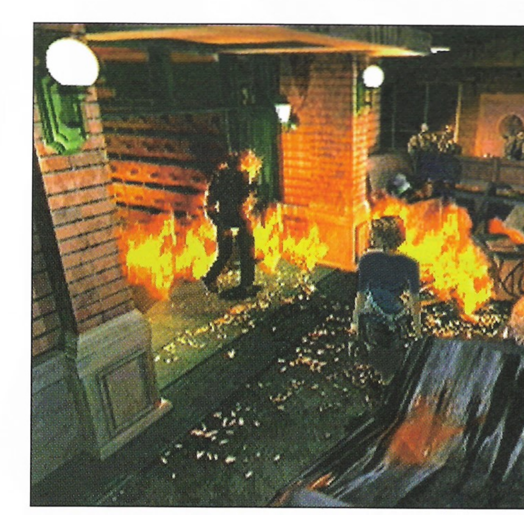


رزيدنت إيفل 3 : نمسيس

الحل الكامل (جزء ١)

سوف تبدأ المغامرة بانفجار كبير يلقى بالمسكينة «جيل» فى الشارع الذى يسيطر عليه وحوش الزومبي. هناك طريق واحد فقط يمكنك أن تذهب من خلاله لذلك عليك أن تقاتل أو أن تتفادى وحوش الزومبي المندفعين نحوك، ثم تسلق القفص. بعدها سيظهر لك مشهد تظهر فيه جيل وهى تختبىء بالمخزن.

(قبل أن تبدأ الأحداث فى رزيدنت إيفل ٢ بـ ٢٤ ساعة)
خطة جيل - ٢٨ سبتمبر، نهاراً..
«الوحوش وضعوا أيديهم على المدينة..
بطريقة ما .. مازلت حياً..»



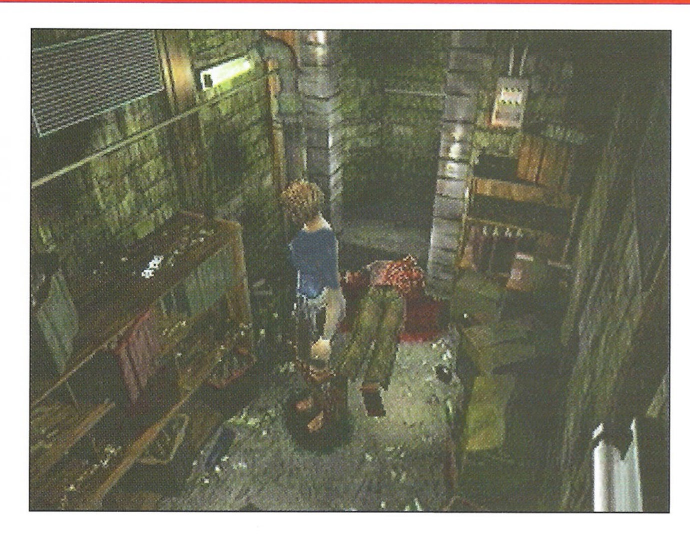


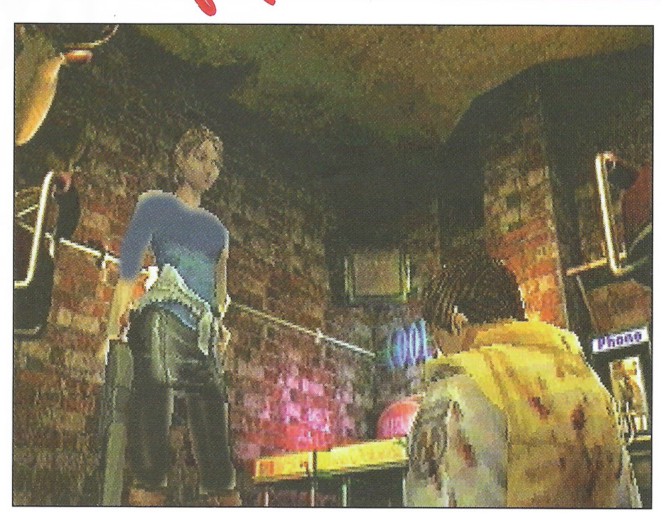
داخل المدينة (١) :

سوف تبدأ اللعبة من هنا وتبدأ فى التحكم فى جيل داخل المخزن.. سيكون بصحبتها رجل بدين. وبعد حوار سريع معه سيذهب ليختبىء فى مؤخرة شاحنة.. إنس أمره وتقدم نحو الدرج لتدخل مكتباً صغيراً أعلى المخزن.

ستجد القليل من الأدوات بالطريق، عليك التقاطها وهى بعض طلقات مسدس، وعلبة اسعافات أولية رشاشة. بعد دخولك المكتب (هى نفسها غرفة الحفظ) التقط بودرة البارود (لو فضلت ذلك) ثم التقط مفتاح المخزن الذى يتلألأ متدلياً من خطاف خلف باب المكتب. اهبط إلى الباب الرئيسى للمخزن ثم غادر المبنى.. واصل السير خلال الممر القصير ثم اخرج من الباب إلى الشارع الرئيسى.. اتجه جنوباً لمسافة قصيرة ثم اعبر من خلال الباب بجهة اليمين.. واصل السير لمسافة قصيرة لتجد براد فيكارز (هل تتذكره من رزيدنت إيڤل الإصدار الأول؟)، يفتح الباب فجأة ويتبعه العديد من الزومبيز. تخلص منهم جميعاً لكن احذر حركتهم السريعة، ثم ادخل من الباب واهبط من الدرج لتجد بأسفل سائل الولاعة والبندقية التقطهما وغادر المكان.

الآن اتجه عبر الممر الضيق فى نفس الاتجاه الذى اندفع نحوه براد (الباب الآخر يعيدك إلى الشارع الرئيسى).. عندما تدخل القطاع الجديد من الشارع اتبع اتجاه الطريق وتخلص من وحوش الزومبي الذين يعترضون طريقك.. الباب الأول مغلق، لذا واصل السير إلى أن تسمع صوت صرخة. الباب التالى الذى ستجده إلى يمينك



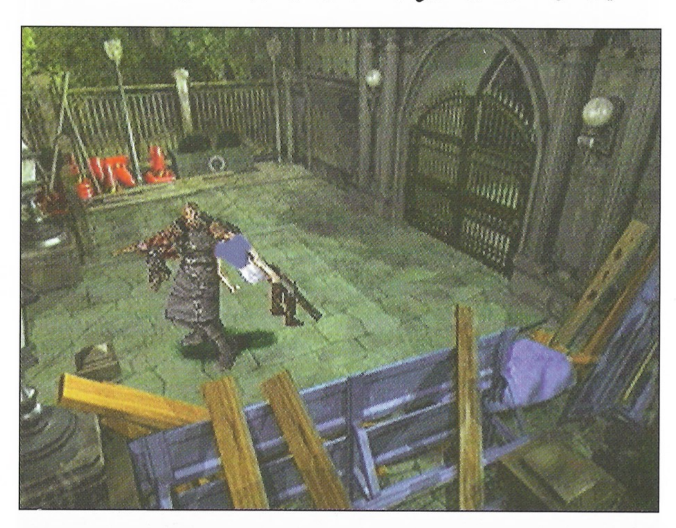


هو باب المحل لكن لا يمكنك الدخول من خلاله إلا فيما بعد. واصل التقدم وفقط قبل أن ترى وحوش الزومبي ينقضون على ضحية جديدة تسلق القفص ذا اللون البنى ثم التقط الخريطة من على الحائط (وقد يكون هناك بعض الأعشاب أعلى باب طوارىء الحريق)، ثم اخرج من الباب التالى.. اتجه للأمام وسوف تسمع أصوات طلقات بندقية.. اهبط الدرج وسترى براد مرة أخرى يؤدى عمله بإتقان. تخلص من وحوش الزومبي واتبع براد حتى طاولة تقديم المشروبات. ستجده يتعرض لهجوم أحد أفراد وحوش الزومبي ساعده فى القضاء عليه. وبعد أن يظهر مشهد مختصر يبلغك فيه براد عن هذا الشخص الغريب الذى يطارد أعضاء ستارز.. وبعد أن يختفى مرة أخرى التقط الولاعة (ربما يوجد بعض طلقات المسدس فى الغرفة).. الآن اخرج من الباب متبعاً براد. ستجد نفسك أمام المدخل الرئيسى للمطعم، وهو الباب الذى لم تستطع فتحه من قبل.. اذهب فى الطريق الذى سلكته من قبل متخطياً المحل ومر من خلال الباب الأخير.. الآن بدلاً من أن تهبط فى المكان الذى رأيت فيه براد يفر من وحوش الزومبي اتجه للأمام مباشرة، وعندما تصل إلى تقاطع الطرق اسلك الممر التى أمامك ثم اعبر من الباب الموجود عند نهايته. سوف تدخل إلي ممر جديد وتسمع أصوات الزومبي وهم يحاولون النيل منك. فسرعان ما يفجرون البرميل ويندفعون نحوك فما عليك إلا أن تصوب تجاه خزان الوقود وتفجره لتقضى على الكثير منهم. افحص المكان الذى جاءوا منه على الأعشاب وفتش اجسادهم لتحصل على معلومات.. الآن أدمج الولاعة مع سائل الولاعة ثم استخدمها فى حرق الحبل الذى يحكم غلق الباب لكن عليك أن تحذر فالمنطقة التى دخلتها مليئة بالكلاب الشرسة.. لاحظ النار الموجودة هناك، وكذلك صنبور الحريق فسوف تستخدمهما فيما بعد! الباب التالى الذى ستقابله هو باب غرفة الحفظ، أدخل الغرفة وتأكد من أنك قمت بحفظ اللعب. وكذلك بتخزين أى أدوات غير مطلوبة فى الوقت الحالى أو الحصول على أدوات جديدة.. الآن أعبر من الباب الموجود عند نهاية الممر، وعندما تصل إلى المنطقة الجديدة اتجه شمالاً لتجد بوابة تؤدى إلى قاعة خارج مركز شرطة مدينة راكون. استجمع قواك لرؤية هذا المشهد الرهيب! ستلتقى الآن بالنمسيس، والآن ستواجه الخيار الحاسم الأول.. وليس هناك وقت للتفكير كما تحدثنا من قبل فعليك اختيار أحد الخيارين اللذين يظهران على الشاشة أو الانتظار دون أن تفعل شيئا ليكون ما يكون! والخياران هما:

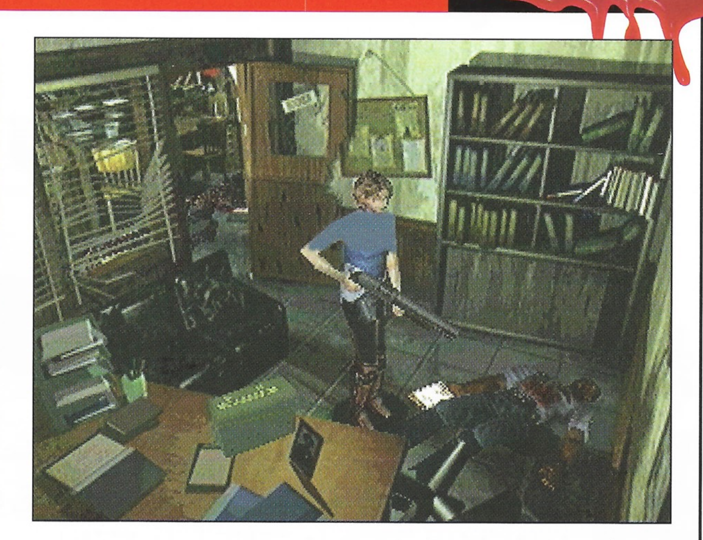
الخيار الأول : صارع الوحش

الخيار الثانى: أدخل قسم الشرطة

الخيار الأول : لو اخترت هذا الخيار سيكون عليك مواجهة النمسيس والقضاء عليه لذلك قبل أن تستقر على هذا الاختيار تأكد من أنك حفظت اللعبة فى غرفة الحفظ وحصلت على الأعشاب الطبية.. الآن واصل الضرب باستمرار.. ثم راوغ النمسيس لكن احذره فهو سريع جداً.. وسوف يضرب عنقك لو سنحت له









الفرصة.. سوف يسقط على الأرض مرة لكنه سرعان ما سينهض مرة أخرى لذلك عليك أن تلقى عليه نفس كمية الذخيرة مرة أخرى حتى يسقط نهائياً.. وعندما يسقط غائباً عن الوعى سوف تسقط منه أول مجموعة من الصناديق الخاصة. يوجد بأول صندوق بعض أجزاء من مسدس (EAGLE).. وبعد أن تتأكد من أن النمسيس لن يعترض طريقك فتش «براد» لتعثر على حافظة، ثم ادخل قسم الشرطة وهو الأمر الذى كنت ستفعله على أية حال لو اتخذت الخيار الثانى.

الخيار الثانى : لو أخذت هذا الخيار فسوف تتجنب «جيل» مواجهة النمسيس. فقط اتجه مباشرة نحو قسم الشرطة وواصل اللعب ببساطة.

مركز شرطة مدينة راكون :

بمجرد دخولك قسم الشرطة (كل من قام بلعب رزيدنت إيفل ٢ يعلم الشكل الداخلى للقسم)، اتجه نحو المكتب الموجود خلف القاعة الرئيسية ثم التقط الذخيرة والخريطة.. لو كنت اخترت القضاء على النمسيس وحصلت على حافظة براد فى المشهد السابق يمكنك الكشف عنها فى البيان المفصل الذى لديك، وسوف تتغير تلقائياً إلى بطاقة ستارز. يمكنك الآن استخدام هذه البطاقة فى جهاز الكمبيوتر الموجود فوق المكتب لتحصل على شفرة خاصة يمكنك من خلالها فتح خزينة تحتوى على مفتاح مكتب ستارز موجودة فى غرفة الإدلاء بالشهادة.. تذكر الشفرة ومر من خلال الباب الوحيد الموجود بالجانب الآخر من القاعة. فى الغرفة التالية عليك



اجتياز الزومبي وازحف لتدخل مكتباً صغيراً لتحصل على ذخيرة وتقرير خاص من الشرطى مارفن.. مر من خلال الباب الموجود فى الطرف الآخر. المكتب الرئيسى. لتدخل غرفة الأرفف الحديدية. لو كنت قمت باختيار الخيار الحاسم الثانى عندما واجهت النمسيس لن يكون بمقدورك استخدام بطاقة ستارز على جهاز الكمبيوتر، ففى هذه الحالة تقدم للأمام واخرج من باب غرفة الأرفف الحديدية ثم مر من الباب التالى بجهة اليسار.. اتجه ناحية الممر وادخل من الباب الثانى بجهة اليسار إلى قاعة الاجتماعات. فهناك يمكنك الحصول على بطاقة ستارز الخاصة بجيل من المكتب، واحصل أيضاً على بعض الأدوات المفيدة. ولو رغبت فى الحصول

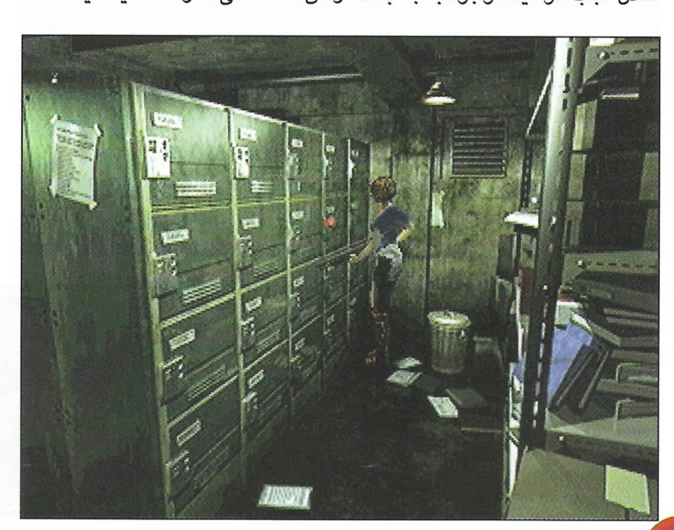
الشفرات المحتملة لفتح الخزانة:

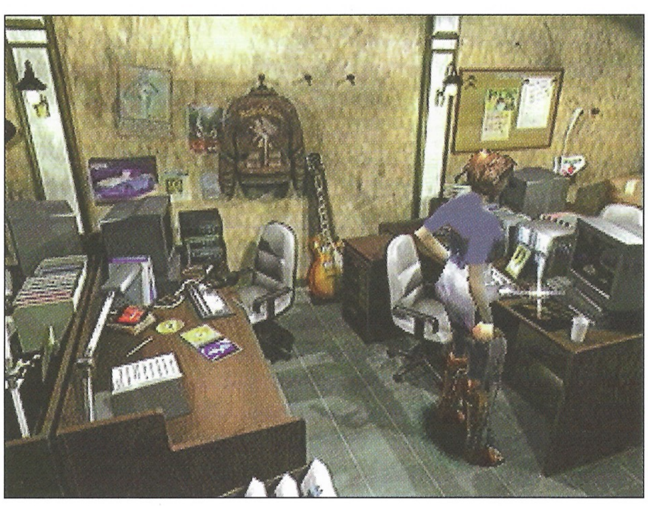
4312

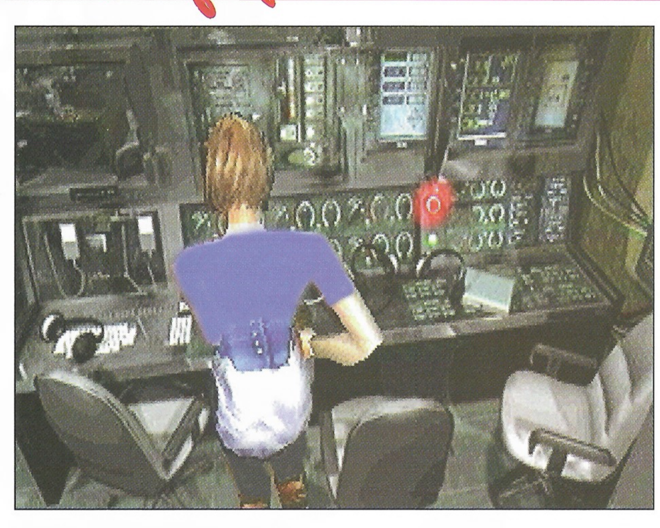
4011

0131

0513







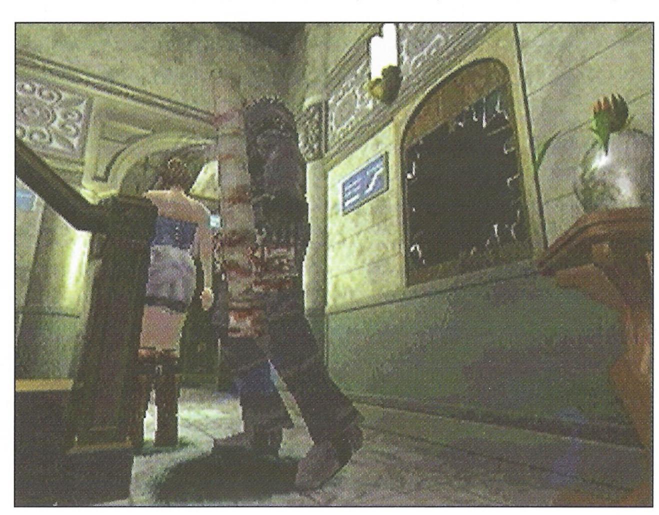
على بعض الأعشاب غادر قاعة الاجتماعات وواصل السير فى الطرقة لتحصل على بعض منها، أو ارجع من حيث أتيت لتصل إلى مكتب الاستقبال فى القاعة الرئيسية واستخدم بطاقة ستارز على جهاز الكمبيوتر فسوف تحصل الآن على الشفرة التى ستمكنك من فتح الخزينة الموجودة بغرفة الأرفف الحديدية. وعندما تعود للغرفة مرة أخرى افتح أول خزانة ذات الضوء الأحمر لتحصل على الجوهرة الزرقاء ثم اتجه إلى الجانب الآخر واستخدم الشفرة لتفتح الخزانة التى يعلوها ضوء أحمر. ستجد بداخلها المفتاح الذى يفتح مكتب ستارز الموجود بالطابق الثانى. أخرج من خلال الباب إلى المنطقة الموجود بها الدرج (توجد غرفة حفظ أسفل الدرج) ثم اصعد لأعلى. واصل السير حتى النهاية وتخطى المجسم ثم مر من الباب التالى.

استخدم المفتاح لفتح باب مكتب ستارز لتجد كمية كبيرة من الأدوات المفيدة بالداخل. فى البداية افتح الخزانة لتجد سلاحاً آخر (الاحتمال الأكبر أن يكون قاذف القنابل) ويمكنك أيضاً أن تفتش المكاتب عن مشيك فتح الأقفال. عندما تكون قد بحثت فى كل شىء اتجه نحو باب الخروج لترى مشهداً تسمع فيه صوتاً غير مألوف ينادى من جهاز إرسال بصوت مكتوم. بعد أن تستمع للنداء غادر مكتب ستارز واهبط الدرج.. توخى الحذر فسوف يظهر لك النمسيس مرة أخرى. ابتعد عن الوحش أو تخلص منه، لو قررت أن تقضى عليه سوف تكافأ بالجزء الثانى من مسدس (EAGIE) ركب الجزءين معاً ببساطة ليكون معك هذا السلاح الجديد! ارجع إلى القاعة الرئيسية ثم غادر قسم الشرطة من خلال الباب الأمامى.

أين ذهب براد ؟

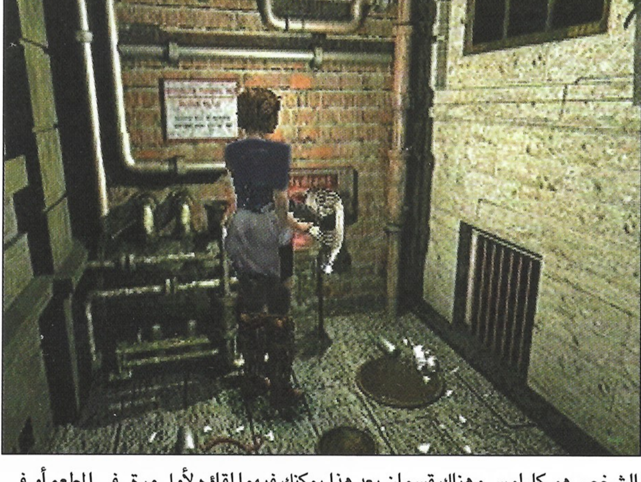
على الرغم من أنك تركت هذا الفتى المسكين ملقى على وجهه غارقاً فى بركة من الدماء، فعندما تغادر قسم الشرطة سترى أن كل ما تبقى هو فقط بركة الدماء. فمن قام بتجربة رزيدنت إيڤل ٢؟ سوف يعلم أن براد مازال حياً وانه ليس فى مكان بعيد على الرغم من انك لن تستطيع أن تصل إلى هذا الجزء الخاص فى هذه اللعبة. لكن عليك أن تعلم أن براد الآن يقوم بحراسة الانفاق الموجودة بالقرب من مركز الشرطة. والآن لقد علمت أن هناك احداث ترتبط ببعضها فى ريزيدنت إيڤل ٢، ورزيدنت إيڤل ٣، وهذه أول تلك الأحداث.







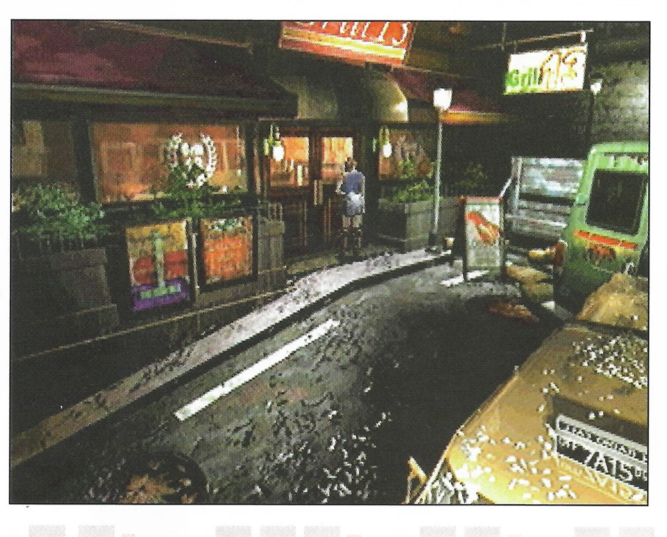




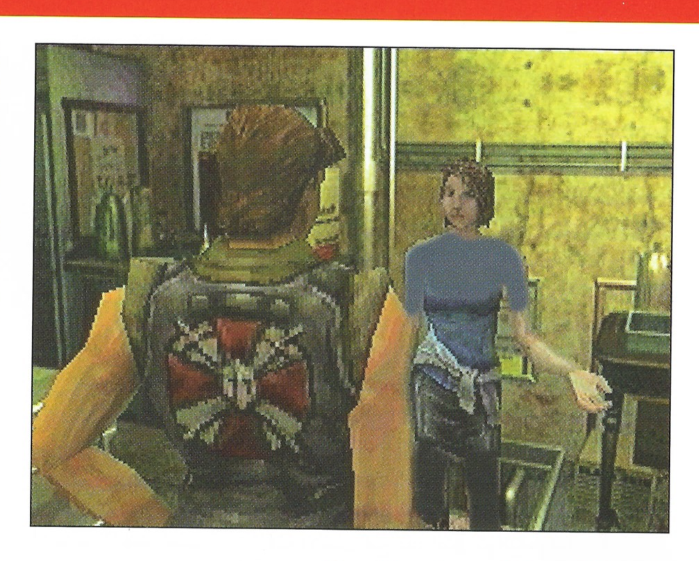
داخل المدينة ٢

بعد مغادرة مركز الشرطة واصل السير لأسفل واعبر من الباب الذى دخلت منه لهذا القطاع من المدينة واتجه نحو المنطقة المحترقة فى القاع. الآن ادخل من الباب الجديد.. الممر الدائرى الذى دخلته الآن يوجد به نوع جديد من المخلوقات الغريبة لكن لا تنزعج كثيراً فهو فقط سيلقى نظرة سريعة عليك قبل أن يختفى!

اعبر من الباب التالى وادخل المنطقة ذات البوابة. بالداخل ستجد صنبور حريق آخر وخرطوم إطفاء. ستحتاج أن تعثر على أداة لإزالة الخرطوم.. اهبط للطرف الآخر من الممر ومر من خلال الباب التالى.. فى هذه المنطقة الجديدة ستجد سيارة محطمة وكلابا كثيرة.. ابتعد عن الكلاب ثم مر من الباب التالى لتدخل الجراج.. تخلص من الكلبين وخذ وصلة الكهرباء من اسفل غطاء محرك السيارة.. لو واصلت السير بالجراج ستجد غرفة الحفظ، افعل ما تود فعله هنا ثم ادخل من الباب الآخر الذى يؤدى إلى غرفة الحفظ. سوف تدخل منطقة جديدة مملوءة بالكلاب، تقدم بحذر نحو الباب التالى والذى يؤدى إلى ما يشبه منطقة تحت الإنشاء لكن احذر فهناك زوج من المخلوقات الغريبة التى صادفت واحداً منها من قبل. استخدم أى سلاح متاح لديك للتخلص منهما ولو فشلت فى اقتناصهما يمكنك ضرب القفص المتدلى كى يسقط عليهما ويسحقهما.. التقط الخريطة الجديدة من على الحائط وفتش فى جسد العامل الملقى أرضاً ولاحظ أنه يوجد مصعد بالمكان ستضطر للعودة إليه واستخدامه فيما بعد. بعد أن تنتهى من ذلك غادر المكان. عندما تدخل الجزء الجديد من المدينة سترى شخصاً يصارع أحد أفراد الزمبي الزوجين اتبعه فى الممر الضيق.. هذا الشخص هو كارلوس وهناك قسمان بعد هذا يمكنك فيهما لقاؤه لأول مرة. فى المطعم أو فى المكتب الصحفى.. وليس هناك أى فارق فى كلا الخيارين لكن الأحداث سوف تتبدل نتيجة اختيارك.. ونشرح لك هنا ما سيحدث فى كلتا الحالتين.







مقابلة كارلوس فى المطعم

اتبع كارلوس فى المطعم.. وعندما تدخل ستجده مهجوراً.. فتش فى المكان عن الأدوات المفيدة ثم تقدم نحو المطبخ. (ستجد مدخلاً لطابق تحت الأرض على اليسار). اقترب من الباب الخلفى للمطعم وسترى قفلاً صغيراً استخدم أداة فتح الاقفال التى معك لفتح القفل ثم افتح الخزانة لتجد عتلة.. استخدم هذه العتلة لفتح مدخل الطابق السفلى لتجد كارلوس يتقدم نحوك ويقدم لك نفسه.. وحينئذ سيقتحم النمسيس المكان وستواجه خيارا حاسما آخر.

الخيار ١ : أركض نحو الطابق السفلى

الخيار ٢ : اختبىء فى المطبخ

الخيار ١ : لو اتخذت القرار الأول، فسوف تهرب جيل مع كارلوس من النمسيس إلى الطابق السفلى. وبمجر دخولك المكان ستنفجر المواسير وستغمر المياه المكان بسرعة. وعندما تواجه ورطة أخري يمكنك أن تهرب من خلال ثقب فى الجدار أو تتبع كارلوس لأعلى من خلال السلم. لو هربت من خلال الفتحة التى بالجدار سيظهر مشهدا فرعيا ترى فيه كارلوس يرحل ويجب عليك أن تهرب من النمسيس (اذهب لإكمال الخيار ١).. ولو اخترت أن تصعد لأعلى عن طريق السلم ستجد النمسيس فى انتظارك وسيساعدك كارلوس فى القضاء عليه لكنه لو مات ستكون

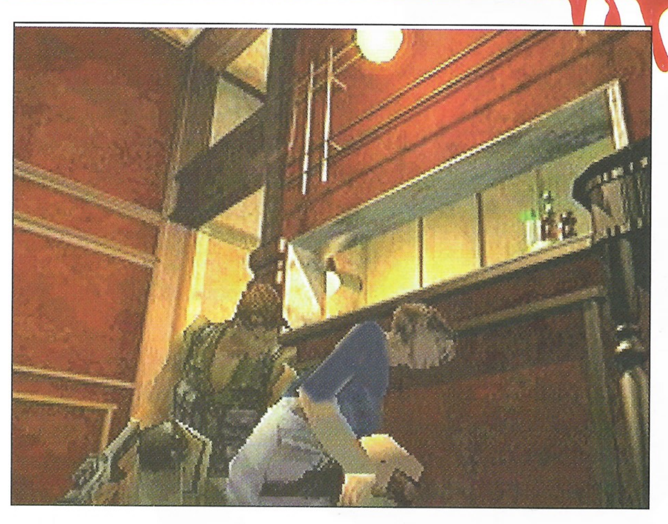




اللعبة قد انتهت بالنسبة لكما أنتما الاثنين.. عندما يسقط النمسيس غائباً عن الوعى سوف يسقط صندوق خاص آخر يحتوى على ثلاث علب اسعاف.. لو رغبت الآن فى اكتشاف الطابق السفلى يمكنك نزح المياه عن طريق الضغط على المفتاح الموجود بجوار المدخل. الآن اخرج من المطعم لترى المشهد الفرعى قبل أن يتركك كارلوس.

استكمال الخيار ١

مر من خلال الباب الخلفى لتغادر المطعم ثم اتجه يميناً عندما تصل إلى مفترق الطرق.. تقدم لمسافة قصيرة وستجد غرفة الحفظ بجهة اليمين.. ادخلها والتقط الكرنك وتأكد أن الجوهرة الزرقاء مازالت معك. غادر غرفة الحفظ وواصل التقدم نحو الجهة الغربية بعد أن تمر من الباب التالى.. الآن تقدم للأمام مباشرة حتى تصل إلى مدخل قاعة مدينة راكون. افحص الساعة الموجودة بجوار المدخل ثم ضع الجوهرة الزرقاء بها لكنك ستحتاج إلى واحدة أخرى. الآن اصعد لأعلى واتجه نحو الركن حتى تصل إلى المكتب الصحفى ادخله ثم ادفع السلم النقال لأسفل فى اتجاه ماكينة الشرب وبعد أن تثبته تسلقه ثم اضغط على المفتاح الموجود بالحائط فهو يتحكم فى فتح البوابة المنزلقة الموجودة بالغرفة. الآن اضغط على المفتاح الآخر الموجود بجوار البوابة كى تفتحها ثم اصعد السلم للأعلى.. الغرفة الوحيدة التى يمكنك دخولها هى المكتب العلوى.. بعد دخولك المكتب تخلص من الزومبي وابحث فى المكان عن الجوهرة الخضراء. الآن غادر المكتب الصحفى



وادخل الجوهرة الخضراء في الساعة. لتفتح مدخل قاعة المدينة (الآن اذهب لإكمال اللعب الأساسي).

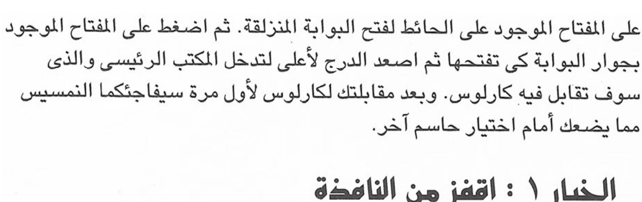
الخيار ٢ :

لو قمت باتخاذ القرار الثاني وهو الاختباء في المطبخ سوف تركض جيل وكارلوس ليختبئا وراء الطاولة.. وعندما يقترب وحش النمسيس سترمي جيل بالمصباح لتفجره ليفاجأ النمسيس ويسقط لكن ليس لوقت طويل. التقط الصندوق الخاص الذي سقط منه وغادر المطعم عن طريق الباب الخلفي.. وعندما تخرج سيظهر المشهد الفرعي يغادر فيه كارلوس ويتركك بمفردك. الآن إذهب وافعل ما كنت ستفعله بالضبط لو قمت باختيار الخيار الأول، والتقط الكرنك والجوهرة الزرقاء ثم اذهب إلى المكتب الصحفي (والآن اذهب لإكمال اللعب الأساسي).

مقابلة كارلوس في المكتب الصحفي:

بدلاً من اتباع كارلوس إلى المطعم، اتجه يساراً مر من خلال الباب التالي. واصل السير عند التقاطع ثم اتجه يساراً لتجد غرفة الحفظ بجهة اليمين. بعد دخولك الغرفة التقط أداة التدوير الصدئة وخذ معك الجوهرة الزرقاء. الآن غادر غرفة الحفظ واتجه غرباً حتى تصل إلى باب آخر. بعد عبورك منه تقدم للأمام مباشرة لتصل إلى قاعة مدينة راكون وضع الجوهرة الزرقاء في الساعة. الآن اصعد إلى المكتب الصحفي ثم ادفع السلم النقال نحو ماكينة الشرب وتسلق السلم لتضغط



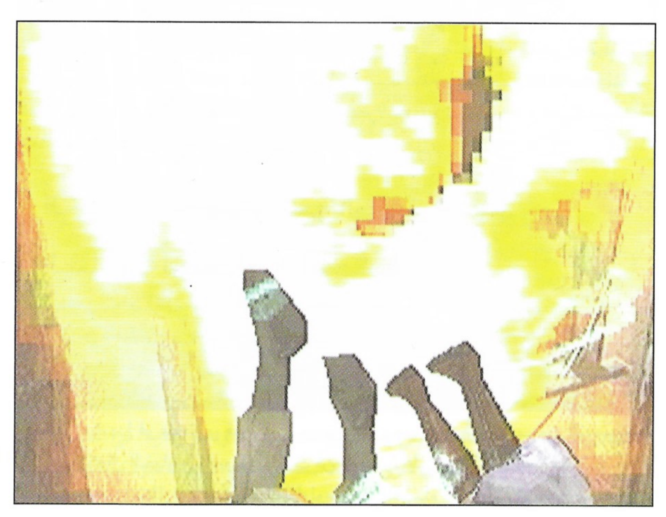


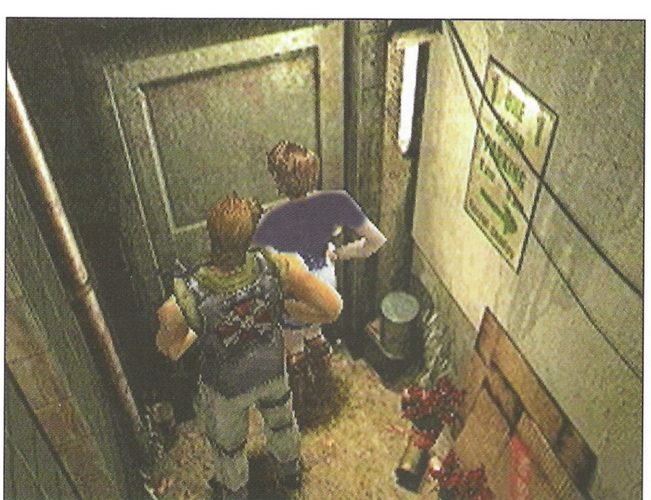
على المفتاح الموجود على الحائط لفتح البوابة المنزلقة. ثم اضغط على المفتاح الموجود بجوار البوابة كي تفتحها ثم اصعد الدرج لأعلى لتدخل المكتب الرئيسي والذي سوف تقابل فيه كارلوس. وبعد مقابلتك لكارلوس لأول مرة سيفاجئكما النمسيس مما يضعك أمام اختيار حاسم آخر.

الخيار ١ : اقفز من النافذة

الخيار ٢ : اختبىء بالخلف

الخيار ١ : لو اتخذت هذا القرار سوف تقفز جيل ومعها كارلوس من النافذة ليهبطا على الأرض بالخارج. ابحث في المكان عن أي أدوات مفيدة ثم اخرج من الباب. سيظهر مشهد فرعي ترى فيه كارلوس وهو يترك جيل ويذهب. كن على حذر لأن النمسيس مازال يبحث عنك وسوف يلحق بك مرة أخرى! توجه للخلف نحو الباب المقابل لمدخل قاعة مدينة راكون وتخطى غرفة الحفظ. ثم توجه شمالاً عندما تصل إلى التقاطع واعبر من الباب الخلفي للمطعم. سترى قفلاً صغيراً بالقرب بعد أن تدخل المطعم، استخدم أداة فتح الاقفال لفتح ذلك القفل ثم التقط العتلة. الآن تقدم للأمام حتى ترى مدخل القبو. استخدم العتلة كي تكسر الباب وتهبط لأسفل عن طريق السلم. عندما تهبط إلى القبو تخلص من الزومبي ثم افحص الجثة الملقاة







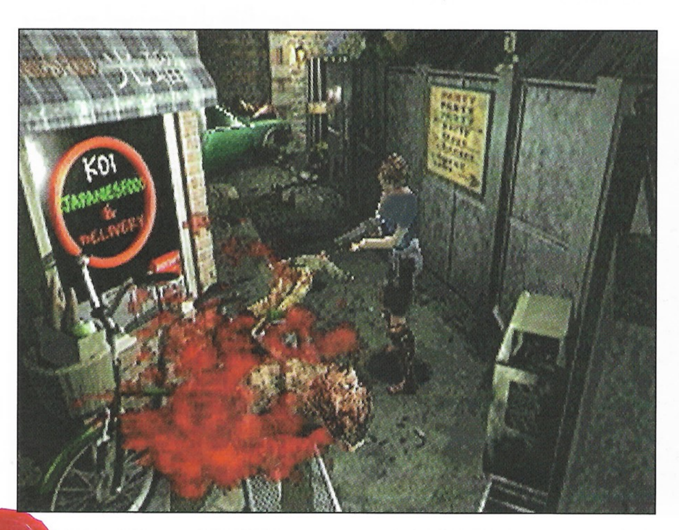


عند الركن كى تحصل على الجوهرة الخضراء. غادر القبو وفتش فى المنطقة الأمامية من المطعم. بعد أن تنتهى من ذلك ارجع إلى الخلف واخرج عن طريق الباب الخلفى متوجهاً مرة أخرى إلى مدخل قاعة مدينة راكون. ضع الجوهرة الخضراء فى الساعة (والآن أرجع لتكملة اللعب الأساسى).

الخيار ٢ : لو اتخذت هذا القرار سوف يذهب كارلوس وجيل للاختباء خلف الجدار وسيحدث انفجار مفاجىء يلقى بالنمسيس من النافذة. بعد أن يسقط النمسيس التقط الصندوق الخاص الذى سقط منه قبل أن يستيقظ. اهبط إلى الطابق السفلى ثم اخرج من الباب الرئيسى.. سيظهر مشهد فرعى ترى فيه كارلوس وهو يترك جيل. توجه للخلف نحو الباب المقابل لمدخل قاعة مدينة راكون وتخطى غرفة الحفظ. توجه شمالاً حتى تصل إلى التقاطع ومر من خلال الباب الخلفى للمطعم. ستلاحظ قفلا صغيرا بالقرب منك بعد أن تدخل المطعم استخدم أداة فتح الاقفال التى معك ثم احصل على العتلة. الآن تقدم للأمام لترى مدخل القبو. استخدم العتلة لفتحه ثم اهبط عن طريق السلم. عندما تهبط لأسفل تخلص من الزومبيز ثم فتش فى الجثة الملقاة عند الركن لتحصل على الجوهرة الخضراء. اترك القبو ثم افحص المنطقة الأمامية للمطعم وبعد أن تنتهى من ذلك اخرج من الباب الخلفى وتوجه إلى مدخل قاعة مدينة راكون ثم ضع الجوهرة الخضراء فى الساعة (بعد ذلك واصل استكمال اللعب الأساسي).

استكمال اللعب الأساسى :

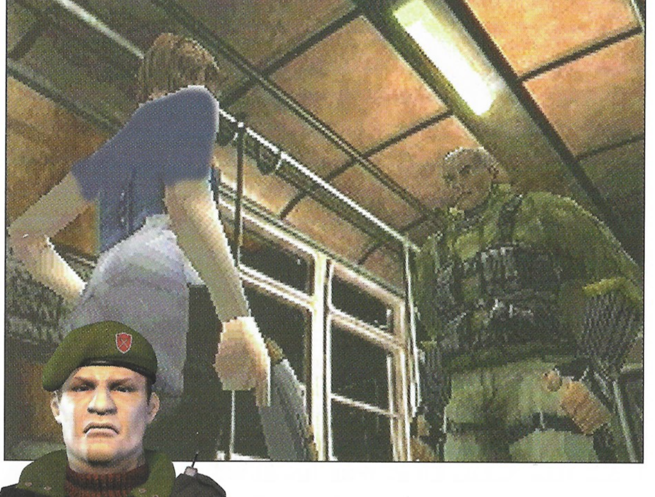
تأكد من أنك وضعت كلا من الجوهرتين الزرقاء والخضراء فى لغز الساعة وأن أبواب قاعة مدينة راكون قد فتحت. اتجه نحو هذه المنطقة الجديدة واستمر فى السير بالطريق حتى تصل إلى تقاطع. اتجه يساراً لتدخل فى ممر ضيق يوجد به القليل من الزومبي وبعد السلالم واصل السير واعبر البوابة التالية لتجد نفسك فى ممر آخر محاطاً بأشجار صغيرة، واصل السير واعبر من البوابة التالية. عندما تدخل هذه المنطقة الجديدة ستواجه إثنان من الكلاب. ونصيحتنا لك هى أن تضرب خزان الوقود لتتخلص منهم بسرعة!

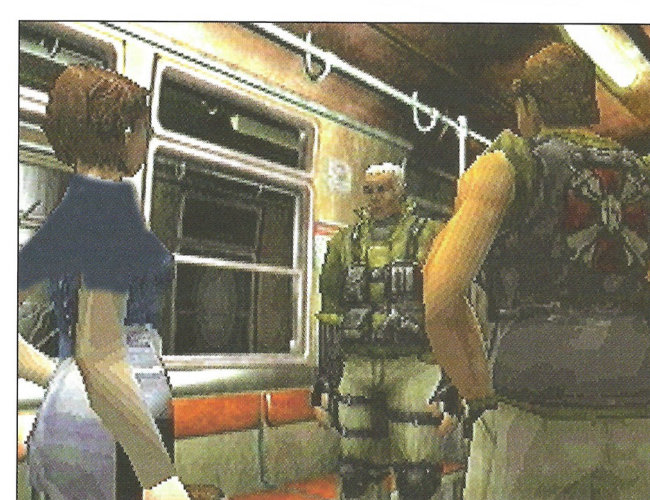










الآن تسلق الاقفاص لتصل إلى عربة القطار الضخمة. ادخلها عن طريق الباب الموجود عند نهايتها. بعد أن تدخل افحص لوحة التحكم التى بجوار الباب وستلاحظ أنها تحتاج إلى ثلاثة اجزاء.

قبل أن تستمر

هدفك التالى هو الحصول على جميع الأجزاء المطلوبة لتشغيل القطار. لاحظ أن ترتيب زيارتك

١ - زيت مخلوط - زيت ماكينة مخلوط بزيت إضافي.

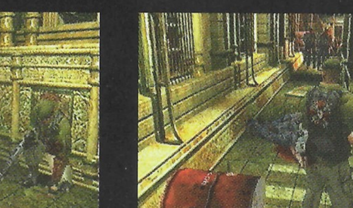
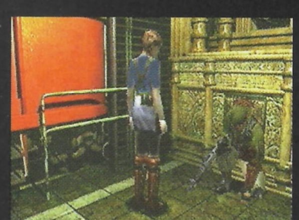
٢ - وصلة كهرباء - التى حصلت عليها من قبل اثناء وجودك بالجراج.

٣ - قطعة فيوز كهربائية.

أوصل لوحة التحكم بوصلة الكهرباء، لو كانت معك ثم تجول بالمكان لتقابل باقى أفراد الجنود المرتزقة. سيظهر مشهد تقابل فيه نيكولاى وميخائيل. ادخل العربة التالية من القطار لتقابل كارلوس للمرة الثانية. ليظهر مشهد آخر يتم إخبارك فيه بخطة هذه المجموعة للهرب وسوف يعطيك حقيبة تحمل على الظهر تساعدك على حمل أدوات أكثر. بعد أن تستعيد تحكمك فى جيل التقط مفتاح الربط من فوق المقعد ثم غادر القطار.

رحلة ميخائيل

عندما تقابله لأول مرة ستجده ملقى على أحد مقاعد القطار متأثراً بجراح خطيرة. لكن لو رجعت إلى القطار عند أى نقطة من اللعب دون أن تكون الأدوات المطلوبة لتشغيله فى حوزتك ستجد هذا الجندى المتجول أكثر حركة! لو حاولت ذلك ستشاهد مشهداً فرعياً لميخائيل وهو يحرس القطار ويصد هجوماً للزومبيز. سترى مشهدين لكنهما سيختلفان فى حالة تدميرك خزان الوقود خارج القطار أو عدم تدميرك له؛ فلو لم تكن دمرته سيقوم ميخائيل بذلك وإن لم تكن فعلت ذلك ستجده يستخدم القنابل لتشتيت هذه المخلوقات الجائعة!




للأماكن والحصول على هذه الأجزاء سوف يؤثر على المشاهد الفرعية وكذلك ترتيب الأحداث ونحن ننصحك أن تحفظ اللعب عند هذه النقطة وأن تلعب الجزء التالى عدة مرات لترى كل ما يمكن أن يحدث. ومن الممكن أن تقابل النمسيس مرة أخرى لذا يجب أن تكون فى غاية الحذر وأن تحمل الإمدادات الطبية معك.

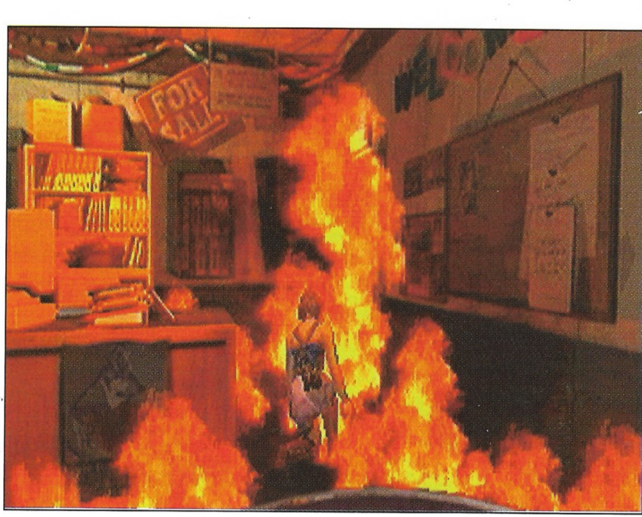
محطة تزويد الوقود

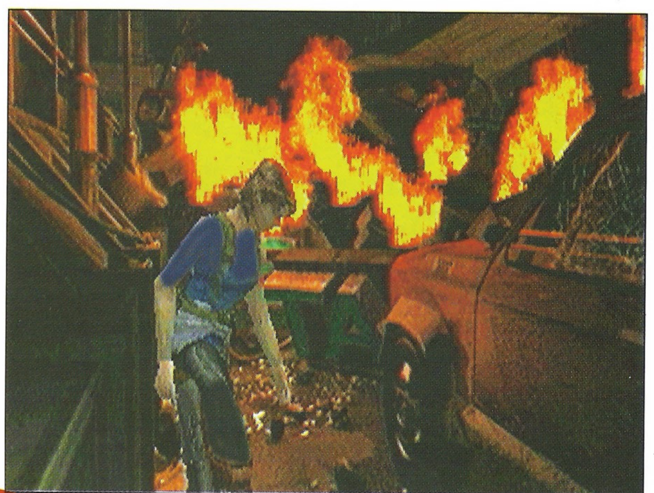
تأكد أن مفتاح الربط معك وكذلك الكرنك. غادر منطقة المحطة الموجود بها القطار وارجع من الباب الذى دخلت منه. اتجه فى خط مستقيم ناحية الشمال لتسير فى ناحية الطريق الآخر من التقاطع والذى لم تسلكه من قبل. الآن مر من الباب الموجود بنهاية الطريق لتجد نفسك فى منطقة محطة الوقود. اتجه ناحية باب محطة الوقود وعندما تصل إلى اللوحة التى بجوار الباب استخدم الكرنك. وبعدها جيل ستبدأ فى استخدام هذه الأداة لتفتح المزلاج لكن الأداة ستنكسر. الآن استخدم مفتاح الربط مع نفس اللوحة لفتح المزلاج. وبعد أن تتمكن من دخول محطة الوقود توجه نحو الطاولة ليظهر مشهد فرعى. لو دخل نيكولاى المحطة تجاهله لكن لو كان هذا الشخص هو كارلوس ستجده يرجع بسرعة مرة أخرى ليتعامل مع الزومبى بالخارج. عندما تسمع صوت صرخة اتبع كارلوس للخارج ليظهر مشهد آخر ترى فيه كارلوس وهو يتركك.. ارجع مرة أخرى لمحطة الوقود وابحث عن الأدوات المفيدة لتجد بودرة البارود وأدوات طبية. لو التففت حول الطاولة ستجد لغزاً عليك حله.

لغز محطة الوقود

عليك فحص غرفتى محطة الوقود جيداً قبل أن تحاول حل اللغز والحصول على زيت الماكينة. الفكرة هنا هى فقط أن تزيل الضوء الأحمر الموجود بأعلى الحرف المحدد ويمكنك ذلك عن طريق الضغط على مجموعة من الأزرار. فهناك تسلسل منطقى للضغط على هذه الأزرار لكن من الجائز أن تحلها فى وقت قصير جداً باستخدام أسلوب التجربة والخطأ. وعندما تنجح فى إضاءة الحرف الأول سوف تطالب بفعل نفس الشىء مع حرف آخر. يجب أن تفعل ذلك ثلاث مرات لتتمكن من حل اللغز. وعندما تنتهى من ذلك ستجد الخزينة فتحت وزيت الماكينة موجود بداخلها. خذه.. بعد حصولك على الزيت وفور خروجك من وراء الطاولة ستتسبب شعله فى احراق السيارات فى الغرفة الخلفية مما يؤدى إلى احتراق المكان بالكامل. الخيار الوحيد الذى أمامك هو الخروج من هذا المكان، لكنك بكل تأكيد لن تكون













قادراً على العودة بسرعة!

ومازال هناك أداتان يجب الحصول عليهما لتشغيل القطار، لذا غادر منطقة محطة الوقود واتجه شرقاً ناحية الممر. وعندما تقترب من الباب الذى لم تتمكن من فتحه من قبل ستجد بعض أفراد الزومبي يركلونه من الجهة الأخرى ويفتحونه، تخلص منهم ومر من خلاله. توجه نحو المجسم واضغط على الزر لتحصل على الكتاب البرونزى.

غادر منطقة قاعة المدينة واستمر فى التوجه شرقاً ومر عن الباب التالى. اسقط أى أدوات غير مطلوبة بحوزتك فى غرفة الحفظ وعندما تصل إلى التقاطع اتجه يساراً ومر من الباب التالى. واصل السير للأمام فى الممر الضيق لتجد منطقة بالقرب من مياه يوجد بها شرارة كهربائية ومجسم محاط بلوحتين. توجه نحو اللوحة ذات البوصلة البرونزية وانزعها من الحائط. بعد أن تفعل ذلك ستبدأ المياه فى الانهمار من الماسورة لتسقط على المياه المكهربة مما يعرضك للخطر. أعد البوصلة البرونزية مكانها ثم ضع الكتاب البرونزى فى المكان الخالى بالجانب الآخر من المجسم. الآن ستكون فى أمان. خذ البوصلة البرونزية ثم غادر المكان.

الآن ارجع إلى المنطقة التى حصلت منها على الكتاب البرونزى (من المجسم عند أول باب فى منطقة قاعة المدينة) ثم استخدم البوصلة عند المجسم لتحصل على بطارية المصعد. الآن غادر منطقة قاعة المدينة مرة أخرى ثم مر من الباب الموجود أمامك مباشرة وتجاوز غرفة الحفظ وعندما تصل إلى التقاطع اتجه يساراً وبعد مرورك من الباب ادخل من أول باب بجهة اليمين لتدخل منطقة الإنشاء ثم استخدم البطارية عند المصعد.. ثم استخدم المصعد.

عندما تدخل هذه المنطقة الجديدة حارب لتمر من الزومبي (هناك صندوق كهربائى على الحائط يمكنك التصويب عليه لتتخلص من بعضهم) ثم اتجه جنوباً لتمر من بوابة محطة الطاقة. ادخل من الباب التالى وفتش المكان عن أى أدوات مفيدة. يجب أن ترى الآن بابين (A) و(B) وكذلك لوحة تحكم وبابا مغلقا ومنظم تيار كهربائيا.

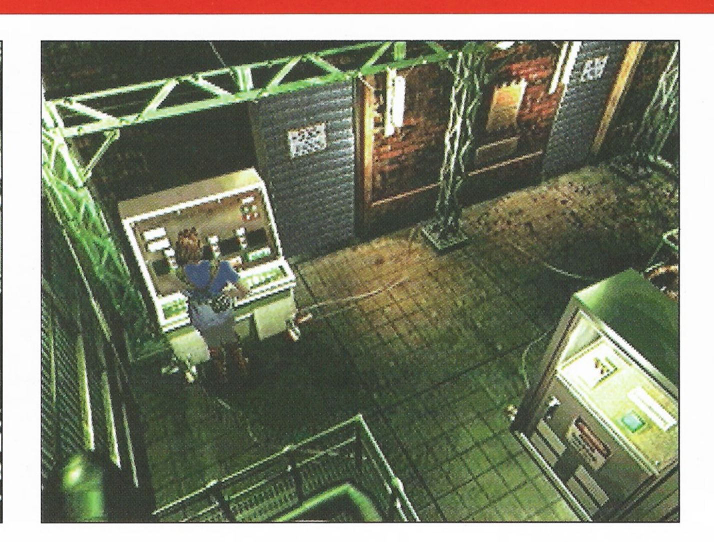
لغز محطة الطاقة

الهدف هنا هو أن تفتح هذين البابين المغلقين وستتمكن من ذلك عن طريق وضع منظم التيار الكهربائى بين الشكلين الموضوعين على البابين. قبل أن تبدأ انقر مفتاح القوة ثم اذهب إلى المنظم لتبدأ تشغيله لفتح الباب (A) والشكلان الموجودان على الباب يوضحان درجة فرق الجهد الكهربائى الصغرى والقصوى وهما ١٥ و ٢٥ لذلك يجب عليك ضبط المنظم على ٢٠.. هناك مفتاحان بالمنظم أحدهما يزيد فرق الجهد والآخر ينقصه.. اضبطهما حتى تصل إلى رقم فرق جهد يقع بين هذين









الرقمين لتجد الباب قد فتح وهذه بعض التركيبات التى نجحت فى فتح البابين.

الباب (A) : زيادة ، نقصان ، نقصان، نقصان

الباب (B) : زيادة ، زيادة ، زيادة ، نقصان

بعد أن تفتح الباب (A) أدخل والتقط قطعة الفيوز الكهربائية.. وعندما تفتح الباب (B) أدخل واحصل على السلاح الإضافى (ويحتمل أن يكون الماجنوم).. لاحظ أنه بمجرد دخولك الغرفة (A) وحصولك على المصهر الكهربائى سترى مشهداً بعرض المكان الذى يحيطه الزومبي وعليك الآن اتخاذ قرار بشأن خيار حاسم آخر.

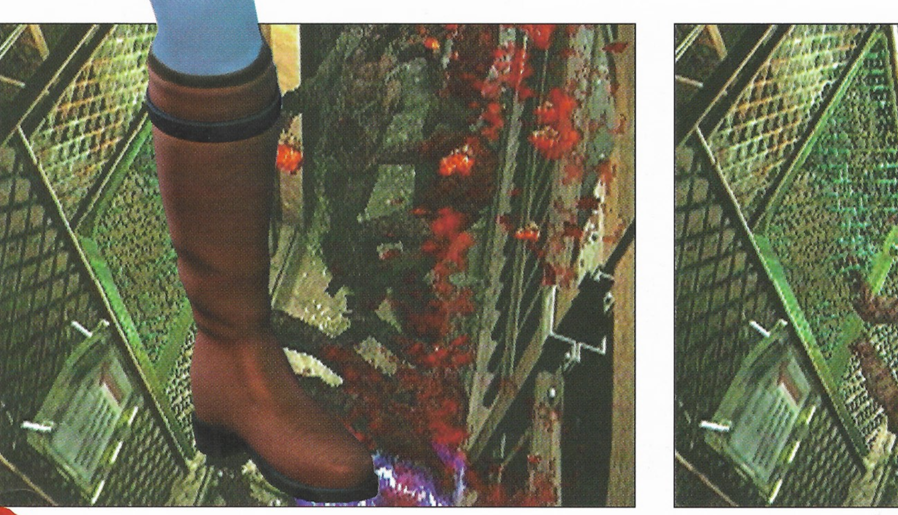
الخيار ١ : اتجه نحو مخرج الطوارىء

الخيار ٢ : قم بزيادة التيار الكهربائى الخارج

الخيار ١ : عندما تتخذ هذا القرار سوف تهرب جيل من خلال الباب الذى لم تستطع فتحه من قبل لتغادر المكان لكن المشكلة لن تنتهى عند هذا الحد. سوف تجد نفسك محاصراً بمزيد من الزومبي والأكثر من ذلك وحش النمسيس الذى يهاجمك بقاذف الصواريخ من مكانه المرتفع (لكنه على الأقل سيساعدك فى التخلص من بعض الزومبي!). سيهبط لك النمسيس ويحاول القضاء عليك بالطريقة اليدوية. يمكنك الآن محاولة القضاء عليه أو الهروب منه إلى داخل محطة القوة.

الخيار ٢ : لو قمت باتخاذ هذا القرار سوف تقوم جيل بزيادة شحن منظم الكهرباء وتحرق وحوش الزومبي. لو لم تكن قد قمت بفتح وزيارة الغرفتين ستكون قد تنير الفرق المطلوب لفتح الغرفتين.

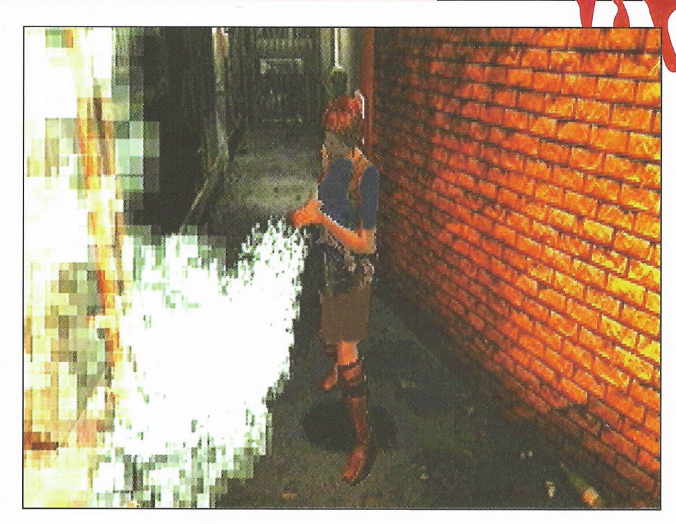
بعد أن تكون قد حصلت على كل ما تحتاجه سوف تكون مواجهة النمسيس حتمية بعد مغادرة محطة القوة. لذلك عليك أن تستجمع قواك لمواجهة أخرى من النوع الثقيل.



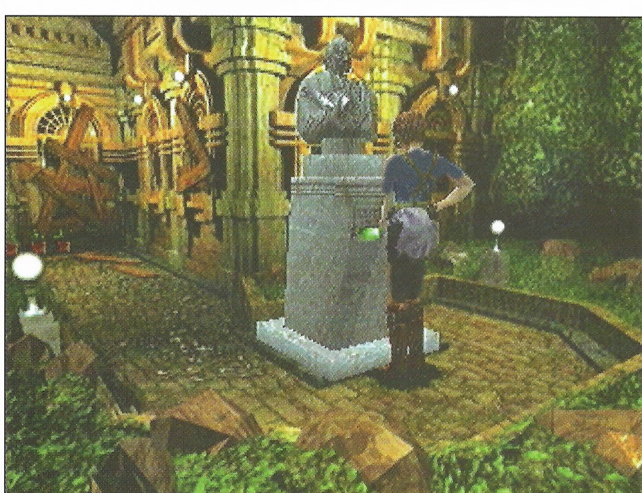



ريزدنت إيڤل 3

محطة الوقود







استكمال اللعب الأساسي :

خذ المصعد لأعلى لتصل إلى منطقة الإنشاءات ثم اخرج من الباب الذى دخلت منه (الباب الذى يتدلى فوقه القفص).

المطلوب منك الآن هو الرجوع إلى المر الضيق الذى رأيت عنده صنبور الحريق والخرطوم استخدم مفتاح الربط لنزع الخرطوم من الحائط ثم ارجع إلى المنطقة التى رأيت فيها صنبور الحريق والنار المشتعلة بالقرب منه (بالقرب من مركز الشرطة). أوصل الخرطوم بصنبور المياه وجيل سوف تقوم بإطفاء الحريق ليتم فتح منطقة جديدة عليك استكشافها.

ادخل من الباب الجديد ثم تقدم نحو المر الضيق لتدخل المنطقة التالية.. التقط الكرنك من الأرض ثم توجه نحو مكتب المبيعات. بمجرد دخولك المكان سوف يظهر أحد المشهدين.

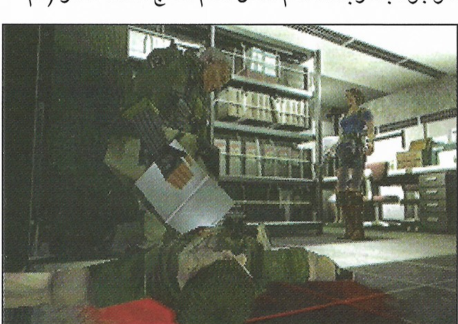
مشهد ١ : يتعرض كارلوس لهجوم من أحد الجنود المرتزقة والذى يتوسل لكارلوس بأن ينهى حياته قبل أن يتحول إلى زومبي ويقوم كارلوس (عن غير رغبة) بإطلاق النار عليه ثم يرحل.

مشهد ٢ : عندما تدخل تجد نيكولاى واقفاً بجوار جثة زميل له (بعد أن اطلق عليه النار).. تجاهله واستمر فى أداء عملك.. الآن افحص هذا الشيء اللامع الذى يوجد فوق المائدة والذى يتحول إلى جهاز تحكم عن بعد والذى تستخدمه جيل فى تشغيل شاشة توجد بمقربة منها.. الآن سوف ترى إعلاناً لشركة أمبريلا عن منتج جديد لكن عليك تذكر اسم هذا المنتج لأنه سيكون كلمة السر.. عليك استخدامها بعد قليل والمنتجان اللذان رأيناهما اسمهما :

- SAFSPRIN
- ADRAVIL

الآن شغل الكمبيوتر الموجود بالقرب منك ثم أدخل اسم المنتج ككلمة السر (ثم اضغط مفتاح ENTER؛ الآن أدخل المتجر بعد دخولك ابحث فى الأرفف عن الزيت الإضافي والتقط أيضا بعض الأدوات المفيدة.

بعد أن يمتلىء المكان بالزومبي تخلص منهم يدوياً أو

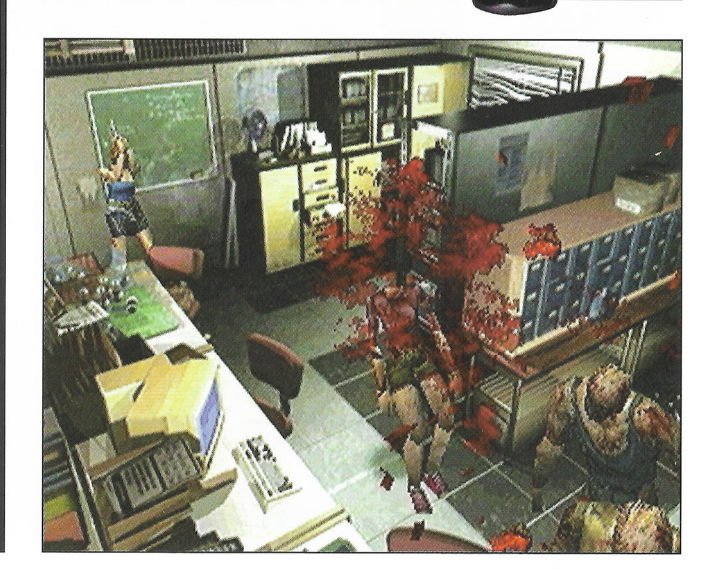




صوب نحو صمامات البخار الموجودة بالأنابيب.. غادر المتجر.. عندما تدخل مكتب المبيعات ربما تشاهد كمبيوتر نيكولاى المحمول غارقا فى بركة دماء.. الآن غادر هذه المنطقة التى فتحت لك بعد أن اطفأت الحريق ومعك جميع الأدوات المطلوبة لتشغيل القطار، هدفك الآن هو العودة إلى القطار. لاحظ: لو اخترت أن تذهب إلى مكتب المبيعات قبل أن تذهب إلى محطة القوة سوف تجد النمسيس بجوار صنبور المياه يعترض طريقك أثناء مغادرتك المكان.

عندما تتوجه إلى القطار من خلال الجراج (المكان الذى حصلت منه على وصلة الكهرباء) ستواجه خيارا حاسما آخر.





الخيار ١ : تسلق لأعلى

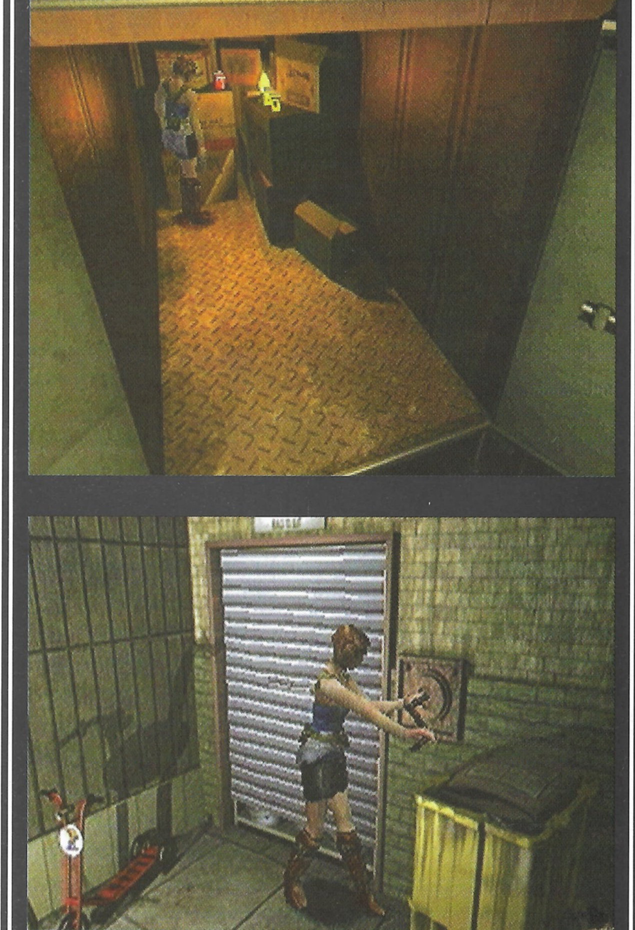
الخيار ٢ : اقفز لأسفل

الخيار ١ : لو اتخذت هذا القرار سيكون عليك تجنب الصناديق التى تسقط ثم واصل رحلتك (ثم واصل اللعب الأساسى).

الخيار ٢ : لو اتخذت هذا القرار سوف تسقط فى نفق به دودة ضخمة ميتة.. فقط تسلق السلم الموجود بنهاية النفق وسوف تجد نفسك بالمنطقة خارج الجراج.. الآن واصل طريقك.

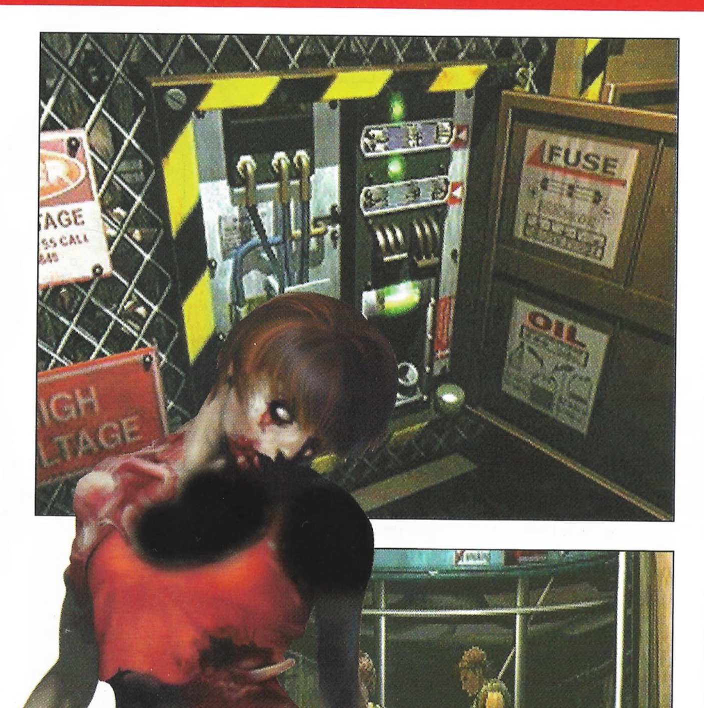
هل أوشكت الذخيرة على النفاد؟

ستحتاج إلى بعض الذخيرة الاحتياطية حتى تعود حياً إلى القطار، ولحسن الحظ هناك موقعان متاحان لك يمكنك أن تحصل منهما على بعض الذخيرة. أولاً: خذ الكرنك إلى منطقة الحانة التى رأيت فيها براد يصارع بعض الزومبي ثم استخدم هذه الأداة عند اللوحة لفتح المزلاج. لتجد بعض الذخيرة الإضافية. أيضاً لو رجعت إلى المخزن وألقيت نظرة خلف الشاحنة الذى اختبأ فيها ذلك الشخص البدين ستجد بعض الطلقات الإضافية هناك. التقطها وعبىء اسلحتك واسرع متوجها نحو القطار.



استكمل اللعب الأساسي

عندما تقترب من القطار سوف تواجه النمسيس مرة أخرى وأيضاً عندما تعيد دخول الغرفة الموجودة قبل القطار سوف تجد طريقاً بالأرض يؤدى إلى نفق. عندما تهبط فيه لن تجد المكان آمناً كذلك فسوف تقابل دودة عملاقة تنبش القبور. هناك مفتاحان عليك تشغيلهما يتبعهما مفتاح ثالث لكى يهبط لك السلم. يمكنك إما محاولة قتل الدودة أو الابتعاد عنها ونقر المفاتيح. لو لحقت بك فقد تصيبك إصابة قاتلة! أيا كان القرار الذى تتخذه يجب عليك التوجه إلى القطار لو تمكنت من الخروج من هذا النفق.

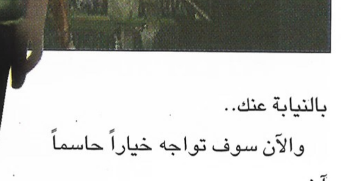




القطار

الآن عليك الذهاب إلى لوحة التحكم الموجودة فى كابينة القيادة عند نهاية العربة، ثم اخلط زيت الماكينة بالزيت الإضافى ثم أدخل وصلة الكهرباء المنصهر والزيت المخلوط فى لوحة التحكم. مشهد فرعى سيظهر ترى فيه كارلوس ينضم إليك بالقطار. توجه نحو كابينة القيادة الأمامية لترى مشهداً آخر.

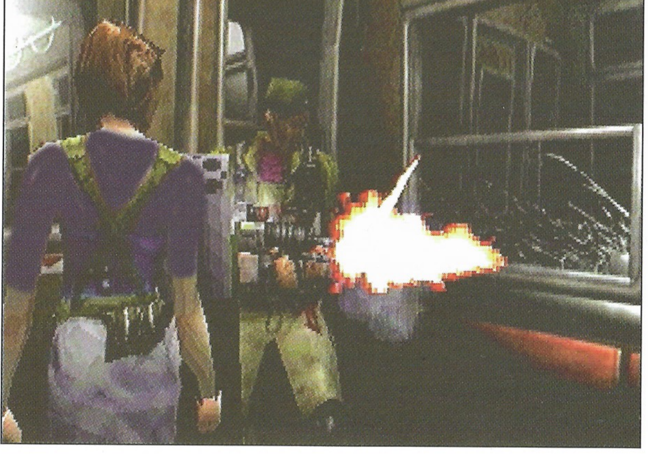
الآن عليك العودة إلى الكابينة الخلفية لمحاربة النمسيس ليس هناك الكثير لتفعله لأنك لو قررت التوجه إلى الكابينة الأمامية مرة أخرى سوف يتولى ميخائيل الأمر

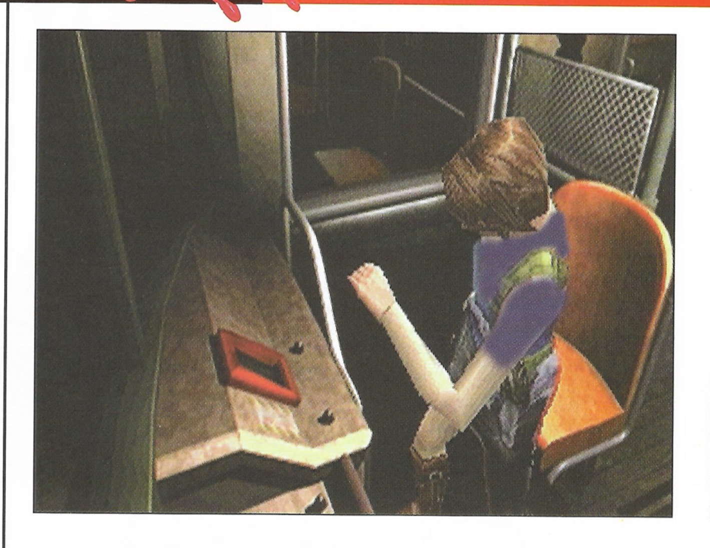

بالنيابة عنك..

والآن سوف تواجه خياراً حاسماً آخر.









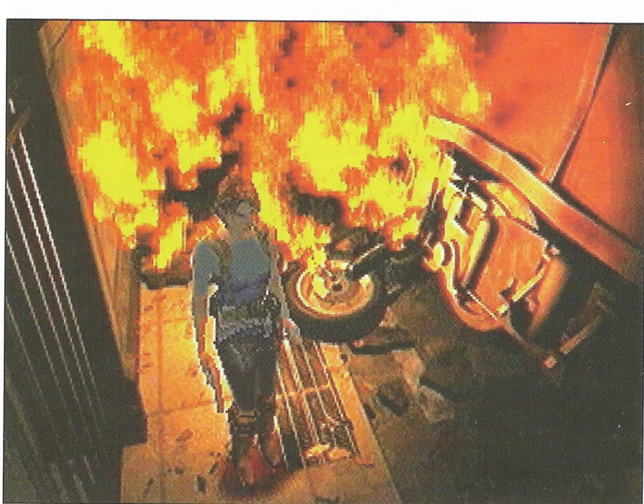
الخيار ١ : اقفز من النافذة

الخيار ٢ : استخدم فرامل الطوارىء

الخيار ١ : عند اتخاذك لهذا القرار سوف تسقط جيل من القطار المتحرك تاركة كارلوس هناك. وسوف ينقلب القطار وتستيقظ جيل لتجد نفسها فى غرفة غريبة.. تشاهد من خلالها الزومبي بالخارج وهم يزحفون خارج القطار. توجه إلى اللوحة المائلة الموجودة على الحائط والتقط مفتاح برج الساعة.. اخرج من الباب التالى لتدخل غرفة الحفظ ومن خلالها توجه نحو الباب الموجود بالجانب لتدخل المكتبة وهناك ستقابل كارلوس مرة أخرى. ستجد الباب الأخضر مغلقا الآن لذا اخرج من الباب الآخر. ستجد نفسك الآن فى القاعة الرئيسية لمبنى برج الساعة. التقط الخريطة من فوق المكتب ثم فتش فى الجثث لتحصل على قاذفة القنابل.

إبحث فى الجانب الآخر من السلم لتجد صناديق موسيقية، استمع الى اللحن الذى يصدره كل صندوق ثم اخرج من الباب الأمامى (المواجه للسلم) إلى الحديقة. فى الحديقة ستجد بعض الاعشاب. الآن ادخل مرة أخرى للبيت ثم مر من خلال الباب الموجود فى الحائط الغربى لتدخل حجرة السفرة. ربما تجد فيها بعض الزومبيز يزحفون على الأرض لذا راقب مواضع أقدامك. ومن خلال الباب التالى أدخل إلى حجرة البيانو.. افتح الباب الآخر المؤدى إلى الحديقة ثم اعبر من خلال الباب الموجود بالجانب الآخر من الغرفة. ستجد نفسك الآن فى غرفة حفظ

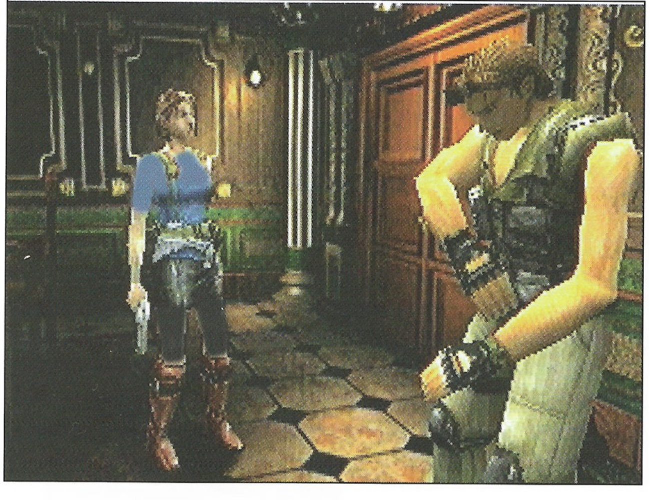












المقصورة إتجه نحو والتقط مفتاح سلم برج الساعة ثم ارجع إلى القاعة الرئيسية واصعد السلم (الآن تقدم لاستكمال اللعب الأساسى).

الخيار ٢ : عند اختيارك لهذا القرار سوف تجذب جيل فرامل الطوارىء وسوف يصطدم القطار ثم تستيقظ لتجد نفسها فى قاعة خارج برج الساعة. ستجد الباب الرئيسى للمبنى مغلقاً لذا استخدم المدخل الجانبى لغرفة البيانو ثم مر من خلال الباب الموجود بالحائط الجنوبى لتدخل غرفة حفظ المقصورة، احصل على مفتاح سلم برج الساعة ثم غادر الغرفة، الآن سوف تقابل كارلوس مرة أخرى. وعندما يذهب أخرج عن طريق غرفة السفرة إلى القاعة الرئيسية وابحث حول برج الساعة عن الخريطة وقاذفة القنابل. وفى هذه الغرفة يمكنك ايضا الاستماع الى الموسيقى من الصناديق الموجودة بالجانب الآخر من السلم ثم اخرج من الباب الموجود بالحائط الشرقى لتدخل المكتبة واخرج من الباب الآخر (الباب الأخضر سيكون مغلقاً حينذاك). الآن سوف تجد نفسك بداخل غرفة حفظ أخرى تخلص من أى أدوات غير مطلوبة ثم اخرج عن طريق الباب المقابل. ابحث خلف اللوحة عن مفتاح برج الساعة ثم ارجع الى القاعة الرئيسية واصعد السلم.

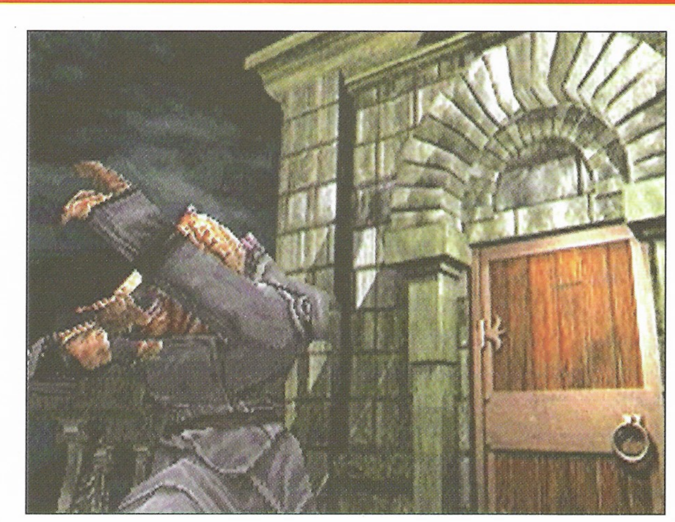
استكمال اللعب الأساسى

بعد أن تصعد السلم ستجد ثلاث عنكبوتات عليك قتلها لكن احذر لأنه بعد أن تتخلص منها سيخرج من اجسامها عنكبوتات اصغر. ولكى توفر الذخيرة صوب نحو صندوق المتفجرات بالحائط لكن لا تقف قريباً منه. مر من الباب الموجود خلف









برج الساعة.. افحص اللوحة الخضراء ثم استخدم مفتاح سلم برج الساعة، التقط الترس الفضى من فوق الرف الموجود خلفك وابحث عن الصندوق الموسيقى بالركن.

لغز برج الساعة

سوف تسمع مقطوعة موسيقية وستواجه ستة مفاتيح (E, D, C , B , A, F). هدفك هو نقر المفاتيح بالشكل الذى يخرج نفس اللحن الذى سمعته لتوك.. لكى لفعل ذلك يجب أن تختار المفتاح إما أن يكون عاليا أو منخفضاً أو انتقل ببساطة الى المفتاح التالى (الذى يعتبر الاختيار الثالث)..

وعندما تشعر بأنك اخرجت الموسيقى الصحيحة أعزف (Play) حتى تحل هذا اللغز. وبعد أن تفك ذلك اللغز سوف يفتح المكان السرى لتحصل على مفتاح الوقت.. الآن اخرج من برج الساعة لكن احذر فعندما تهبط إلى قاع البرج سوف يظهر النمسيس لتواجه خياراً حاسماً جديداً.

الخيار ١ : استخدم الضوء

الخيار ٢ : استخدم السلك

الخيار ١ : عندما اختيارك لهذا القرار سوف تنقر جيل مفتاح تشغيل الضوء مما





يسبب صدمة بصرية للنمسيس ويمكنها الآن التحرك بسرعة حتى تسقط الوحش.

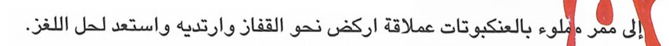
الآن اهبط من السلم وتوجه نحو الباب الأخضر فى المكتبة.

الخيار ٢ : لو قمت باتخاذ هذا القرار سوف تسحب جيل سلك الكهرباء من المصباح وتكهرب النمسيس.. الآن اهبط لأسفل وتوجه إلى الباب الأخضر الموجود فى غرفة المكتبة.

استكمال اللعب الأساسى

عندما تصل إلى الباب الأخضر قم بدمج مفتاح الوقت مع مفتاح برج الساعة ثم استخدمها لفتح الباب.. سيؤدى الباب




إلى ممر مملوء بالعنكبوتات عملاقة اركض نحو القفاز وارتديه واستعد لحل اللغز.

لغز الوقت

فى هذه الغرفة سترى ثلاثة مجسمات يحتوي كل واحد منها على حجر.. من اليسار إلى اليمين هم كالتالى:

المجسم الأول يمثل الوقت والمجسم التالى يمثل الماضى والثالث يمثل الحاضر.. خذ الحجر من كل مجسم ثم توجه نحو اللوحة الموجودة بالجدار الآخر والتى تحتوى على ساعات.. يجب الآن وضع كل حجر فى الفجوة المناسبة وجعل عقارب الساعة الموجودة بالمنتصف تشير إلى ١٢ ، وفيما يلى ما يمثله كل حجر فى كل ساعة.

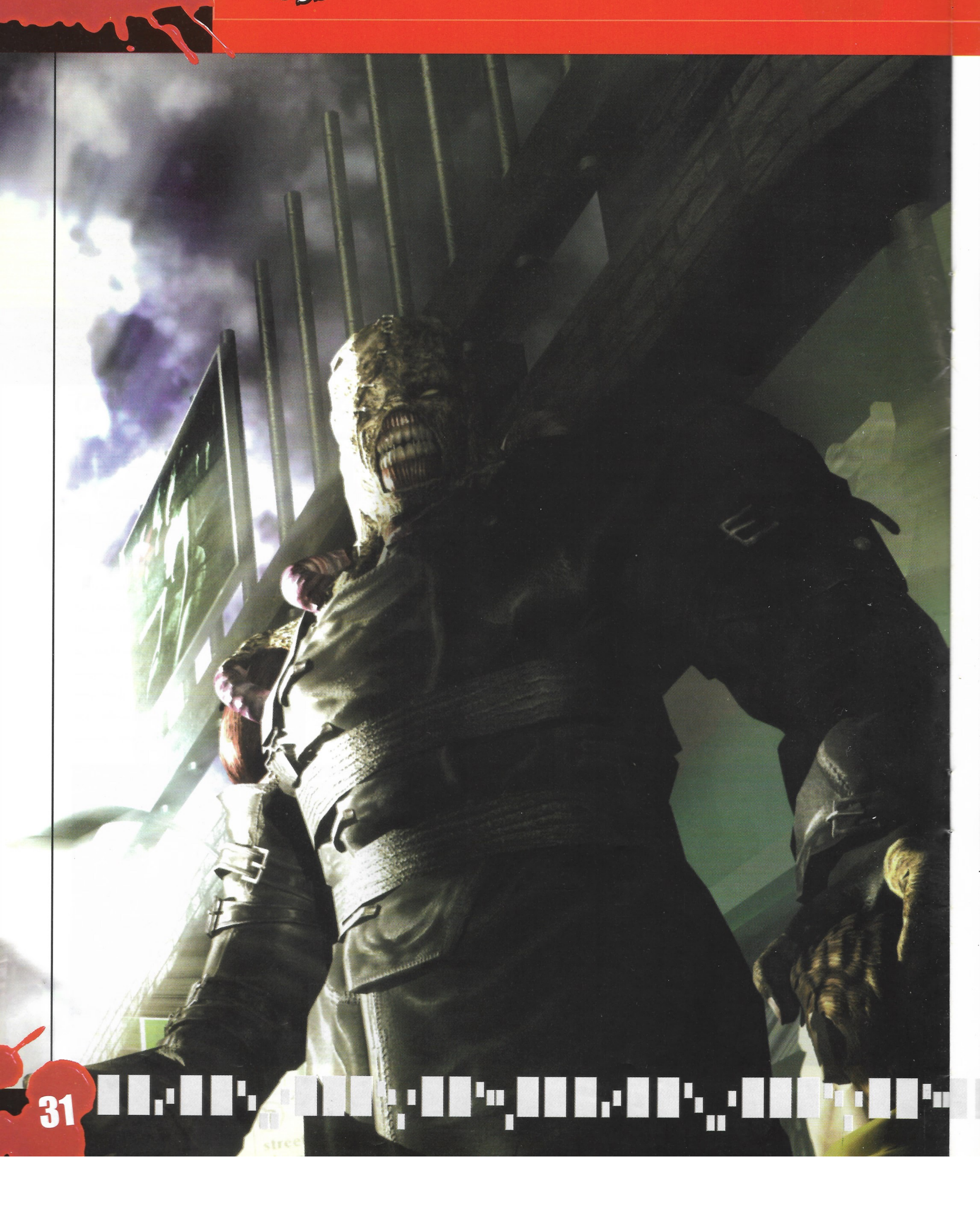
الحجر	الساعة اليسرى	الساعة المتوسطة	الساعة اليمنى
كريستال	– ساعة	+ ساعة	+ ساعتان
اسود	– ساعتين	+ ساعتين	+ ٤ ساعات
اصفر	٣ ساعات	+ ٣ ساعات	+ ٦ ساعات

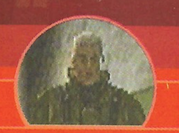
لو لم تكن قادراً على حل هذا اللغز سنخبرك ببعض التركيبات التى نجحت معنا فى حل اللغز.

اسود	كريستال	اصفر
اسود	اصفر	كريستال
كريستال	اسود	اصفر

بعد أن تحل اللغز سوف تفتح الساعة الموجودة بالمنتصف ليظهر ترس ذهبى. ادمج الترس الفضى مع الآخر الذهبى ثم ارجع إلى برج الساعة. قبل أن تدخله ربما سيعجبك مشاهدة المنظر الذى تحاول فيه دفع الجرس الكبير الموجود بالقرب من الركن.. لكن جيل ليست بالقوة الكافية لتحريك هذا الجرس الكبير وسوف تركله بإحباط.. بعد أن تدخل برج الساعة مرة أخرى ضع الترس الفضى والترس الذهبى اللذين جمعتهما معاً فى الماكينة الموجودة بجانب الصدر حتى تعمل الساعة. بعد وضع الترسين ستسمع صوت الساعة يعمل لكن عليك الهبوط بسرعة قبل أن تفرمك تروس الساعة.. اهبط عن طريق السلم ومر من الباب الثانى.. الآن سوف تشاهد مشهداً فرعياً.. بعد أن تكون قد فحصت خطة الهرب سوف يواجهك النمسيس مرة أخرى. سوف يضربك بنتوءات جسده القوية وهذه المرة يجب عليك محاربته.. استخدم العوائق الموجودة بالحديقة لتتفادى صواريخه ثم اقذفه باستمرار عندما تكون على بعد كاف بينك وبينه.. عند هذه اللحظة يمكن أن يظهر كارلوس فى المشهد ليساعدك.. وبعد وقت سييأس النمسيس ويذهب بعيداً ثم تنهار جيل.







رزيدنت إيڤل 3: نمسيس

الحل الكامل (جزء ٢)

لقد أصيبت چيل بفيروس G ولن يتبقى أمامها وقت طويل قبل أن تتحول.. كارلوس أخذ چيل إلى الغرفة الآمنة بالمقصورة وعليه الآن أن يجد لها العلاج قبل أن ينفد الوقت.



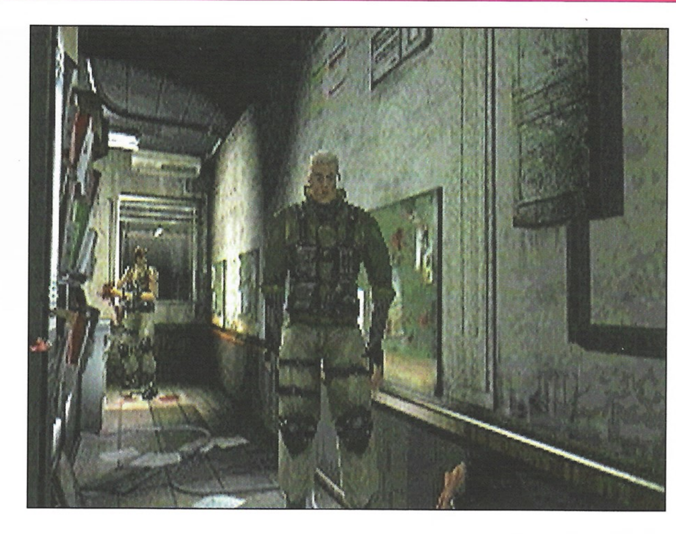
(٢٤ ساعة مضت بعد رزيدنت إيڤل ٢)
تقرير چيل - «الأول من أكتوبر مساءً..
استيقظت على صوت هطول الامطار..
لا استطيع أن اصدق ذلك..
أنا مازلت حياً..»

المستشفى

أترك جيل الآن واعبر الباب الأخضر الموجود بالمكتبة متوجهاً نحو موقع لغز الساعة بتحكمك فى كارلوس الآن يكون بمقدورك دفع الجرس بعيداً عن طريق الخروج. الآن انظر إلى الخريطة وتوجه نحو المستشفى فهو المكان المناسب للبحث عن الدواء لجيل. بمجرد دخولك المستشفى سيعرض مشهد يظهر لك فيه فصيلة جديدة من وحوش الهنتر. اعبر من الباب بجهة اليمين لتدخل غرفة الحفظ ثم من الباب التالى.. بعد مرورك من الباب التقط خريطة المستشفى وجهاز التسجيل من فوق المكتب، يوجد أيضاً بالغرفة مدخل لمصعد لكن لسوء الحظ فإن الزر الذى يستدعى المصعد لا يعمل. لكن ليست هناك مشكلة، فقط استخدم جهاز التسجيل عند لوحة المصعد وهو سوف يأتى إليك. يمكنك الآن أن تختار أى طابق سوف تبدأ به أولاً لكن عليك أن تتنبه إلى أن الأحداث التى سوف تتعرض لها فيما بعد تتوقف على قرارك هذا ونحن رصدنا لك حدثين مختلفين عليك أن تختار واحداً منهما.









القبو ٣

أدخل من الباب الموجود عند نهاية الممر، والتقط أى أدوات مفيدة ثم مر من الباب التالى. بعد دخولك تجول بين الرفوف. ستشاهد عرضاً فرعياً.. لتواجه وحوش التايرانت الذى يعتقد أنك جئت للنيل منه بعد القضاء عليه.

سوف يتلوى لبرهة ثم يذهب فى النهاية لمقابلة سيده.. اعبر من الباب الثانى ثم التقط العلبة الموجودة على الرف.. الآن اذهب إلى لوحة التحكم المضيئة الموجودة بجوار انابيب التبريد ثم اضغط على الزر. سيحدث تفريغ للأنابيب.. الآن ضع العلبة على الماكينة الموجودة بجوار لوحة التحكم، وعليك الآن حل هذا اللغز. حيث يجب أن تجذب الروافع الصحيحة ونحن وجدنا أن الحل التالى صالح فى جميع المحاولات وذلك بجذب الذراعين الأول والثالث للأسفل ثم اضغط على الزر (A) لتحل اللغز.. سوف تحصل الآن على اللقاح الأحمر. غادر الغرفة وارجع إلى المصعد ثم اصعد إلى الطابق الرابع (4th Floor).

الطابق الرابع

أخرج من المصعد واتجه للأمام حتى نهاية الصالة الطويلة، تجاهل الممر الذى يخرجك من الصالة الطولية، الآن اعبر من الباب الموجود عند نهاية الصالة الطولية، لو كنت اخترت أن تذهب إلى هذا الطابق أولاً سوف ترى مشهداً يطلق فيه نيكولاى النيران على التايرانت. ولو جئت لهذا الطابق بعد ذهابك إلى القبو سوف تواجه زوجا من وحوش الهنتر. توجه نحو المنطقة الخلفية من الغرفة والتقط مفتاح جناح العزل بالمستشفى.. الآن غادر الغرفة واتجه نحو الممر التالى ثم إلى الغرفة الأولى.. افحص جثة الطبيب الملقاة بالقرب من الباب لتحصل على كلمة السر ثم فتش بقية الغرفة لتحدد موقع الطاولة المتحركة (حيث يجب عليك معرفة مكانها قبل دخولك الغرفة التالية). الآن غادر الغرفة وادخل الغرفة التالية والتى يمكنك فتحها باستخدام مفتاح جناح العزل.. بعد أن تدخل الغرفة سترى أربعة اطباق معدنية على الأرض، واحداً بكل ركن من أركان الغرفة وسوف ترى الطاولة المتحركة والتى تشبه تماماً تلك التى رأيتها فى الغرفة السابقة. يجب عليك أن تدفع هذه الطاولة فى الاتجاه المعاكس للاتجاه التى كانت عليه فى الغرفة السابقة (على سبيل المثال لو كانت فى أقصى الركن جهة اليمين يجب عليك وضعها فى الركن اقصى اليسار)، لو أخطأت فى ذلك لا تنزعج فقط اترك الغرفة ثم ارجع إليها مرة أخرى وسوف تجد هذه الطاولة قد عادت إلى وضعها الأصلى.. بعد أن تنتهى من ذلك سوف تسقط لوحة من فوق الحائط لتظهر خلفها خزينة. ادخل كلمة السر التى حصلت عليها من جثة الطبيب فى الغرفة السابقة ومن المحتمل أن تكون:

٥٣١

١٠٤

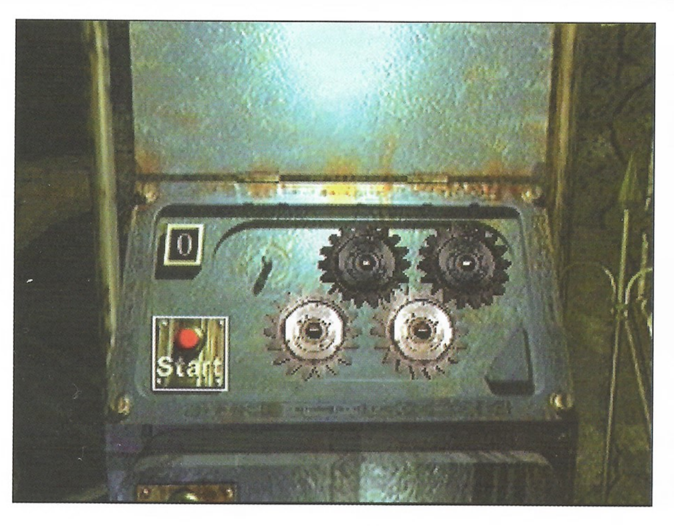
٢٥٣

فى الخزينة ستجد اللقاح الأزرق. اخلط اللقاح الأحمر مع اللقاح الأزرق ثم ارجع عن طريق ذلك المصعد، هدفك الآن









هو العودة إلى الطابق الأول، غادر المستشفى وارجع إلى جيل ومعك العلاج.
فى طريق عودتك لجيل ستقابل الكثير من الأعداء بما فيهم النمسيس (فقد مضى وقت طويل منذ أن قابلته آخر مرة!) عند عودتك إلى المقصورة أعط العلاج لجيل وسوف تشاهد تحسناً سريعاً يحدث لها. الآن سوف تستعيد تحكمك فى جيل مرة أخرى.

المنتزه

اتجه إلى الغرفة التى دفع فيها كارلوس الجرس بعيداً عن الباب ثم اخرج إلى شوارع المدينة مرة أخرى (الموقع القديم للمستشفى!) استخدم أداة فتح الاقفال التى معك لفتح الباب الازرق وادخل منه. التقط مفتاح المنتزه وأى أدوات مفيدة ثم غادر المكان واتجه يساراً واصعد درجات السلم الصخرى. افتح البوابة بمفتاح المنتزه الذى معك وادخل المنتزه. ستجد بوابة فى الجهة الغربية للمنتزه وباب الخروج بالجهة الشرقية. اتجه نحو باب الخروج ثم اهبط من السلم، تقدم وتجنب المخلوقات المتوحشة ومر من الباب التالى، احصل على المفتاح من الجثة التى تراها ثم ارجع إلى المنطقة الرئيسية للمنتزه ثم اتجه نحو البوابة الغربية. التقط الخريطة الموجودة عند منطقة النافورة وأى اعشاب تجدها بالقرب يمكن أن تحتاجها ثم توجه إلى السلم الذى يؤدى إلى النافورة ثم اهبط إلى النافورة.. عليك أن تخوض فى مياه النافورة لتصل إلى الجهة الأخرى حيث يوجد رسم توضيحى لمجموعة من التروس ستحتاجه لنزح المياه.

لاحظ : عليك أن تعود إلى خارج النافورة وفحص لوحة التحكم الموجودة بجوار درجات السلم. فعند فتحها ستظهر مجموعة من التروس عليك وضعها فى الترتيب الصحيح حتى تتمكن من نزح مياه النافورة.



لغز النافورة

لديك ست حركات فقط يمكنك من خلالهم إعادة ترتيب التروس فى الوضع الصحيح حتى تتمكن من تفريغ النافورة من المياه وإليك هنا طريقة ترتيب هذه التروس :

الحركة ١ : انقل الترس الأسود الأول للمكان الخالى.
الحركة ٢ : انقل الترس الأبيض الأول لأسفل فى مكان الترس الأسود الأول.
الحركة ٣ : انقل الترس الأسود الثانى لأعلى فى المكان الخالى.
الحركة ٤ : انقل الترس الأبيض لاسفل فى مكان الترس الأسود الثانى.
الحركة ٥ : انقل الترس الأسود الثانى إلى المكان الخالى.
الحركة : انقل الترس الأسود الأول مرة أخرى إلى المكان الخالى.

ثم اضغط على مفتاح (start) الموجود بلوحة التحكم. بعد أن يتم تفريغ النافورة من المياه اهبط إلى النافورة ثم اهبط عن طريق السلم إلى موقع الصرف.. ستجد بأسفل العديد من الديدان. فهم كثيرون جداً ولا يمكنك التخلص منهم جميعاً لذا عليك الركض والابتعاد عنهم حتى تصل إلى السلم التالى الذى يؤدى إلى منطقة المنتزة. بعد أن تصعد إلى المنطقة ستجد الكثير من الزومبي يزحفون فى المكان. توجه ناحية الغرفة وافتحها بالمفتاح الذى معك ثم ادخل.

التقط الماسورة الحديدية من الدولاب وتوجه إلى غرفة الحفظ عن طريق الباب التالى. تأكد أن الماسورة الحديدية والولاعة معك. وفى المنطقة الرئيسية للغرفة استخدم الولاعة لإشعال المدفأة ثم استخدم الماسورة الحديدية فى ضرب الجدار الموجود خلف النار لتفتح مدخلاً سرياً لغرفة أخرى. ازحف من خلال الفجوة لتدخل الغرفة الجديدة والتقط مفتاح البوابة الخلفية. وعند عودتك إلى الغرفة عن طريق الزحف من خلال الفتحة سوف تسمع صوت رسالة على جهاز الإرسال بعد أن تسمع الرسالة يمكنك أن تغادر الغرفة. سوف تقابل جيل نيكولاى مرة أخرى فى لقاء يستمر لفترة وبعد ذلك يجب أن تخرج لمقابلة أضخم وحش متحول حتى الآن! سلح نفسك جيداً واستعد للمواجهة.. بمجرد خروجك لمنطقة المقابر ستحدث هزة أرضية كبيرة يحدثها هذا الوحش العملاق. استخدم جميع اسلحتك ضده. وعندما تتأزم معك الأمور اتجه إلى الجانب الآخر من المكان واقذف المصابيح الموجودة بالقرب من بركة المياه.. فهذا سيؤدى إلى تكهرب المياه وسوف تنهك قوة



الوحش لو لمس المياه.

بعد أن تقضى على الوحش سينهار جزء من السور ليفتح لك طريقاً للهرب من خلال أنفاق الصرف. استخدم المر للعودة إلى النافورة ثم اصعد ومر من الباب متوجهاً إلى المنطقة الرئيسية للمنتزه.. اهبط من درجات السلم الموجودة عند الجانب الشرقى وارجع إلى حاجز المياه. يجب عليك أن تعود إلى البوابة المغلقة التى لم تستطع فتحها من قبل.. لكن الآن فمعك المفتاح! استخدم مفتاح البوابة الخلفية ثم اخرج.. الآن اصعد إلى الجسر واستعد لمواجهة أخرى مع النمسيس سوف يحاصرك النمسيس فى ركن الجسر لتواجه خيارا حاسما جديدا :

الخيار ١ : دفع النمسيس وإسقاطه من فوق الجسر

الخيار ٢ : القفز من فوق الجسر

يجب أن تعلم الآن أن الخيار الذى ستتخذه سيتقرر على أساسه نهاية اللعبة.. وعلى أية حال سنخبرك بما ستواجهه فى كلتا الحالتين.

الهروب الأخير ـ الخيار (١)

جيل سوف تراوغ النمسيس ثم ستدفعه ليسقط من فوق الجسر، وبكل تأكيد سوف تسرع تجاه النبات المهمل. هناك باب واحد فقط يمكنك دخوله عند هذه النقطة والذى يقع فى آخر الصالة الطولية.. مر منه.. سوف تقابل الآن كارلوس مرة أخرى والذى سيخبرك ببعض الأنباء الهامة، ثم يختفى كالعادة. خذ مفتاح التسهيلات من الحجرة وكذلك أى أدوات أخرى مفيدة يمكن أن تجدها ثم مر من خلال الباب الآخر لتدخل غرفة البخار. ستجد مصعداً على يسارك والذى ستضطر لاستخدامه فيما بعد، لذلك يجب أن تتذكر مكان هذا المصعد.

هدفك هنا هو الذهاب إلى لوحة التحكم الموجودة بالجانب الآخر من الغرفة لكنك لن تستطيع ذلك لأن البخار المنطلق من الماكينات يعترض طريقك. هناك أيضاً مجموعة من الصمامات التى يمكنك عن طريقها غلق بعض مضخات البخار وأخرى تقوم بفتح مضخات أخرى. هل تشعر بهذا اللغز القادم؟

لغز البخار

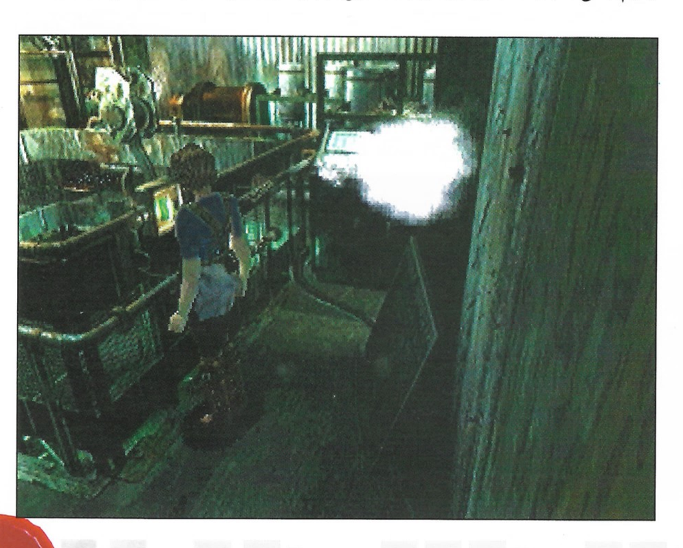
يجب عليك تشغيل الصمامات الصحيحة حتى تتمكن من العبور. وفيما يلى ما يجب عليك فعله حتى تتمكن من العبور دون أن تحترق.

١ ـ بعد عبورك من الباب اتجه يميناً وشغل الصمام الأول.
٢ ـ واصل التقدم وشغل الصمام التالى.
٣ ـ شغل الصمام التالى له وحركه لأسفل قليلاً.
٤ ـ الآن ارجع ثم شغل الصمام الأول مرة أخرى.
٥ ـ اذهب إلى الجهة الأخرى وشغل أول صمام تقابله.
٦ ـ الآن شغل الصمام التالى له.
٧ ـ الآن ارجع مرة أخرى إلى الجانب الآخر وشغل الصمام الأول مرة أخرى.
٨ ـ شغل الصمام التالى له (ثانى صمام استخدمته).
٩ ـ وأخيراً انتقل على الصمام التالى له وحركه لأسفل حتى تتمكن بعد ذلك من الذهاب إلى لوحة التحكم.

بعد قيامك بتشغيل لوحة التحكم سوف يظهر مشهد يعرض لك الذى قمت الآن بفتحه جزئياً.. الآن اخرج من غرفة البخار عائداً إلى الصالة الرئيسية. يمكنك الآن دخول الغرفة الثالثة.. لتجد الباب الذى فتحته جزئياً لكنك لن تتمكن من العبور منه لذلك التقط فقط الخريطة من فوق الحائط والتقط قرص البرنامج من فوق المكتب والآن اهبط عن طريق المصعد.

بعد خروجك من المصعد مر من خلال الغرفة واهبط عن طريق السلم وتوجه إلى الباب الموجود عند النهاية، ثم اهبط لأسفل إلى أنفاق الصرف واهرب من الديدان خارجاً من الباب التالى. ستجد نفسك الآن فى غرفة حفظ معمل تحليل المياه. توجه إلى الماكينة التى امامك والتقط عينة المياه ثم اعبر من الباب الآخر واهبط من السلم ثم توجه إلى ماكينة تحليل العينة الموجودة عند نهاية هذه الغرفة الجديدة ثم ضع بها عينة المياه. الفكرة هنا أن تخدع جهاز الكمبيوتر حتى يعتقد أن المياه نظيفة حتى يقوم بفتح الجزء الأخير من الباب المفتوح جزئياً. وهذا يعد لغزاً آخر عليك حله.










لغز تحليل المياه

غير اتجاه الشرائط الملونة بحيث تعطيك ترتيباً يماثل الشريط الأبيض الموجود فى أعلى اللوحة. ومن الواضح أنه لايجب أن تغير اتجاه الشرائط بحيث تملأ فراغات على المؤشر غير مملوءة فى النموذج الأبيض.

هذا هو الحل المناسب :

الصف (A) حركه يميناً خطوة واحدة.

الصف (B) حركه يميناً ثلاث مرات

الصف (C) حركه يساراً أربع مرات

بعد أن تحل اللغز سوف يفتح الجزء المتبقى من الباب المفتوح جزئياً. لكن قبل أن تغادر الغرفة ادخل مفتاح التسهيلات فى الماكينة الموجودة بأقصى جهة اليمين. يحدث تطوير لمفتاح التسهيلات يمكنك من خلاله الحصول على المزيد من الاسلحة فيما بعد. ارجع إلى المصعد وارتق درجات السلم للأعلى.. وعندما تدخل توجه ناحية الباب الذى قمت بفتحه تماماً والذى يوجد بجهة اليسار.. فى هذه الاثناء تشاهد عرضاً آخر. بعد أن يقابل نيكولاى سيده (ويبدو أن النمسيس قد صنع لك معروفاً نادراً!) استخدم قرص البرنامج حتى تتمكن من فتح الباب وسوف تشاهد عرضاً جديداً. الآن يجب عليك مواجهة النمسيس المرعب مرة أخرى. ألق عليه كل ما لديك من أسلحة وحاول أن تستفيد من الماسورة التى بحوزتك لو تأزم الأمر. بعد صراع رهيب مع النمسيس سوف يسقط فى النهاية. بعد تمكنك من النمسيس سوف تسقط بطاقة دخول من جيب إحدى الجثث القريبة ويجب عليك التقاط البطاقة ووضعها فى اللوحة الموجودة بجوار الباب حتى تتمكن من الخروج.

بعد مغادرتك الغرفة سيحدث تأكيد على الهجوم الصاروخى الذى سيعصف بمدينة راكون وليس هناك وقت طويل قبل أن تتعرض المدينة للدمار الشامل.

اذهب إلى الباب المغلق الذى يوجد بالصالة الرئيسية التى دخلتها أول مرة والتى حصلت منها على النباتات المهملة.. استخدم بطاقة الدخول حتى تتمكن من فتح الباب.. اتجه نحو الباب التالى ومر من خلاله، سوف يتصل بك كارلوس عن طريق جهاز الكمبيوتر.

الانفجار أصبح وشيكاً وسيتم تزويد جيل برادار خاص يمكنها من خلاله معرفة ما تبقى من الوقت قبل حدوث الهجوم الصاروخى. اذهب وتسلق السلم، وسوف يعرض مشهد مختصر.. عندما يفتح المصراع اهبط عن طريق السلم واركض مبتعداً عن وحوش الزومبى.. ومن الافضل أن تحفظ اللعب الآن لأن اللقاء الأخير مع النمسيس أصبح وشيكاً.



المعركة الأخيرة

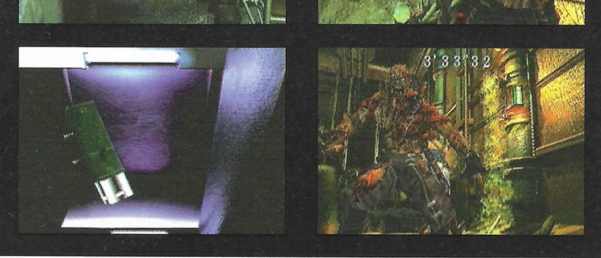
مر من خلال الباب الذى يؤدى إلى غرفة الحفظ واعبر موقف السيارات حتى تصل إلى غرفة كبيرة يوجد بها مدفع يتحرك على قضبان وبجواره ثلاث بطاريات عليها أرقام. اتجه نحو لوحة التحكم وقم بتشغيلها. سيتم إخبارك بأن الطاقة ليست كافية لتشغيل المدفع. لذلك يجب عليك دفع البطاريات الثلاث يدوياً لتضعها فى أماكنها حتى تتمكن من تشغيل المدفع، بعد أن تضع البطارية الأولى فى مكانها سيظهر لك النمسيس وستكون هذه آخر مرة يتعرض لك فيها. اضربه بكل ما حصلت عليه من اسلحة.. وعندما يثقل عليه ضربك سيحاول الوصول إلى ممر المدفع زاحفاً.. الآن ادفع البطاريتين الأخيرتين فى مواضعهما لتقول وداعاً لنمسيس! عندما ينفجر النمسيس نتيجة ضربة المدفع ستتبقى قطعة غليظة حية منه تحاول مهاجمتك لتواجه آخر خيار فى اللعبة.

احصل على قاذف الصواريخ!

لو أردت أن تستمتع جيداً باللحظات الأخيرة من اللعب فمن الافضل أن تحصل على قاذف الصواريخ. ولكى تحصل عليه توجه إلى غرفة البخار واستخدم بطاقة الدخول عند المصعد.. اهبط بالمصعد واستخدم مفتاح التسهيلات لفتح الخزينة التى أمامك مباشرة لتجد السلاح بداخلها. ويوجد هنا أيضاً المزيد من الذخيرة بالمقربة من المكان ويفضل أن تذهب للحصول عليها.

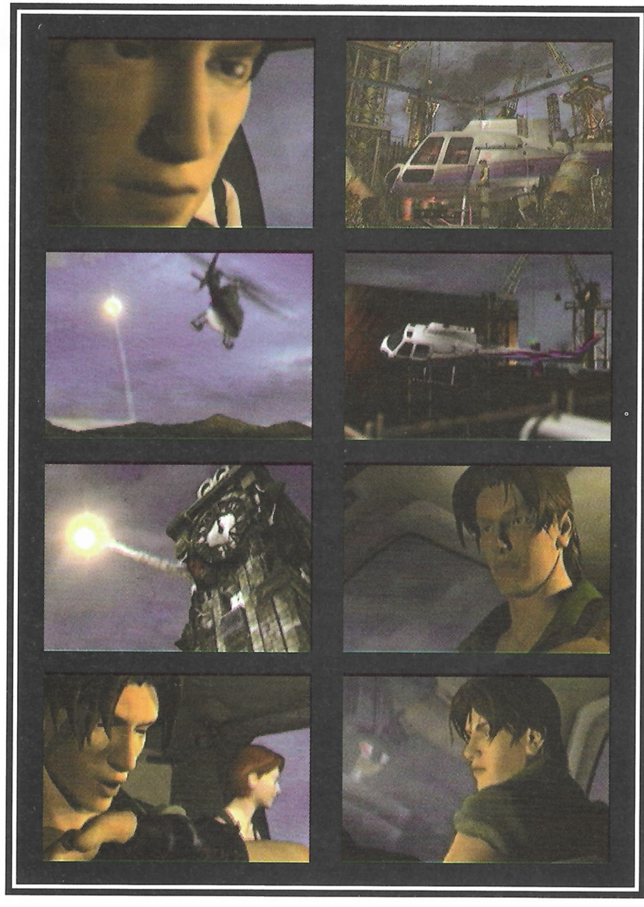






الخيار ١ : دمر الوحش





الخيار ٢ : تجاهله وغادر المكان

أيا كان الخيار الذى تتخذه فلن يغير فى الأمر شيئا لأن النهاية تأكدت منذ أن اتخذت قرارك الحاسم فوق الجسر.. اخرج عن طريق باب الطوارىء ثم اهبط عن طريق المصعد واخرج من الباب لتجد كارلوس منتظراً بطائرة مروحية ليبدو الأمر وكأنك خرجت فى الوقت المناسب تماماً.

الهروب الأخير

الخيار ٢ :

جيل سوف تراوغ النمسيس وتقفز من فوق الجسر، وعندما تستعيد تحكمك فيها مرة أخرى اهبط إلى انفاق الصرف ثم تسلق لأعلى لتدخل الفجوة الموجودة بالقرب من غرفة حفظ معمل تحليل المياه. وقبل أن تفعل أى شىء اذهب إلى الماكينة التى أمامك وخذ عينة المياه ثم اخرج من الباب الآخر واهبط عن طريق السلم.

اتجه نحو ماكينة تحليل المياه الموجودة عند نهاية هذه الغرفة وادخل بها عينة المياه. والفكرة هنا هى أن تخدع جهاز الكمبيوتر كى يعتقد أن المياه نظيفة مما يمكنك من فتح الجزء المتبقى من الباب المفتوح جزئياً ولديك هنا لغز يجب عليك حله.

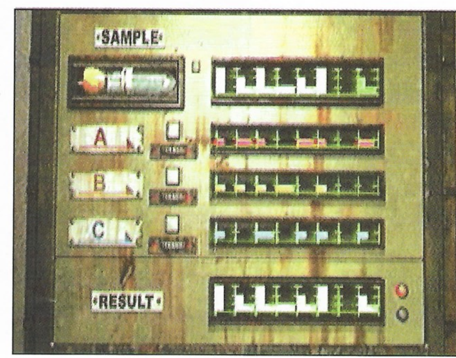
لغز تحليل المياه

الفكرة من هذا اللغز هو تعديل اتجاه الشرائط الملونة بحيث تشكل نفس شكل الشريط الابيض الموجود بأعلى. ومن الواضح أنه لايجب عليك أن تعدل اتجاه الشرائط بحيث تملأ فراغات غير مملوءة اصلاً بالشريط الأبيض، وهذا هو حل اللغز:

الصف (A) : حرك لجهة اليمين مرة.
الصف (B) : حرك لجهة اليمين ثلاث مرات
الصف (C) : حرك لجهة اليسار أربع مرات

بعد حلك للغز ستشاهد عرضاً ترى فيه الجزء المغلق من الباب المفتوح جزئياً يفتح امامك. قبل أن تغادر الغرفة ألق نظرة على الماكينة الموجودة إلى يمينك (التى بها ضوء أزرق). ربما تضطر الى العودة إليها فيما بعد. عندما تعود إلى أنفاق الصرف سوف يساعدك كارلوس فى اجتياز هذا الموقف الحرج ويخبرك ببعض الأشياء الهامة.

ارجع عن طريق انفاق الصرف لتخرج من المخرج الآخر واستعد لمواجهة ثلاثة وحوش.. اتجه بالمصعد إلى الطابق الثانى لتجد الباب المفتوح جزئياً بجوارك.. التقط قرص البرنامج من فوق المكتب وتوجه إلى الباب (توجد خريطة أخرى بجواره) عندما تخرج إلى الصالة الطولية سوف ترى مشهداً آخر يحاول فيه نيكولاى ضربك قبل أن يختفى خلف الباب المغلق، عندما تستعيد التحكم اعبر من الباب الموجود بجهة اليمين داخل غرفة الحفظ والتقط مفتاح التسهيلات من الحجرة الصغيرة ثم مر من الباب التالى لتدخل غرفة البخار. ستجد المصعد بيسارك تذكر مكانه فسوف تستخدمه فيما بعد. هدفك هنا هو الوصول





إلى لوحة التحكم الموجودة بالجانب الآخر من الغرفة، لكنك لن تستطيع ذلك لأن البخار المتصاعد من الأنابيب يعترض طريقك. يوجد أيضاً مجموعة من الصمامات والتى تتحكم فى غلق مضخات البخار وتقوم بفتح مضخات أخرى كذلك الآن يجب عليك حل اللغز.

لغز البخار

يجب عليك تشغيل الصمامات الصحيحة حتى تتمكن من العبور وفيما يلى الخطوات التى يجب عليك اتباعها لتتمكن من غلق مضخات البخار.

١ ـ بعد عبورك من الباب اتجه يميناً وشغل الصمام الأول.
٢ ـ واصل التقدم وشغل الصمام الثانى.
٣ ـ شغل الصمام التالى له وحركه لاسفل قليلاً.
٤ ـ الآن ارجع ثم شغل الصمام الأول مرة أخرى.
٥ ـ اذهب إلى الجهة الأخرى وشغل أول صمام تقابله.
٦ ـ شغل الصمام التالى له.
٧ ـ الآن ارجع مرة أخرى إلى الجانب الآخر وشغل الصمام الأول مرة أخرى.
٨ ـ شغل الصمام التالى له (ثانى صمام استخدمته).
٩ ـ أخيراً انتقل إلى الصمام التالى له وحركه لأسفل حتى تتمكن فى النهاية من الذهاب إلى لوحة التحكم.

بعد تشغيلك للوحة التحكم سوف يظهر عرض يوضح لك أن الباب الذى كان مغلقاً جزئياً قد فتح تماماً الآن. اذن عليك الآن التوجه إلى ذلك الباب.

لاحظ: لو أردت الحصول على قاذف الصواريخ يجب أن تأخذ المصعد لأسفل لتصل إلى انفاق الصرف ثم اذهب إلى معمل تحليل المياه واستخدم مفتاح التسهيلات عند الماكينة ذات الضوء الأزرق حتى يتم تطويره.. توجه إلى الباب الجديد واستخدم قرص برنامج النظام عند اللوحة ذات الضوء الأحمر لتفتح بابا يوجد بالمقربة ستشاهد بعدها مشهداً آخر.

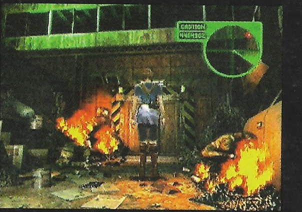
الآن استعد لمواجهة أقوى الوحوش وهو النمسيس.. ألق عليه كل انواع القذائف لديك واستخدم أيضاً الماسورة عندما يزداد الأمر صعوبة. بعد الصراع المميت مع النمسيس سيسقط أخيراً وعندما يحدث ذلك ستسقط بطاقة الدخول من جيب إحدى الجثث الموجودة بالقرب، يجب عليك التقاط هذه البطاقة بسرعة وضعها فى اللوحة الموجودة بجوار الباب حتى تتمكن من الخروج. بمجرد خروج من هذا المكان سيتم تأكيد موعد التفجير الصاروخى لمدينة راكون ولن يكون هناك وقت وافر قبل أن يحدث الدمار الشامل للمدينة! لو أردت عند هذه اللحظة الحصول على قاذف الصواريخ (ومفتاح التسهيلات المتطور) خذ بطاقة الدخول واستخدمها لتشغيل المصعد الموجود بغرفة البخار. اهبط بالمصعد واستخدم المفتاح المتطور لفتح الخزينة التى أمامك لكى تحصل على السلاح الموجود بداخلها. والتقط أيضا الذخيرة الإضافية الموجودة فى هذه المنطقة.

توجه إلى الباب الموصد فى الصالة التى وجدت بها النباتات المهملة (ذلك الباب الذى هرب منه نيكولاى) ثم استخدم بطاقة الدخول لفتح الباب بعد عبورك الباب حاول المرور من زحام الزومبي ومر من الباب التالى. استخدم جهاز الرادار الموجود فوق المكتب ثم ارجع نحو الباب مرة أخرى وشاهد العرض الفرعى والذى يظهر فيه نيكولاى وهو يقود الطائرة المروحية ويهاجمك بها من خلال النافذة.. الآن سوف تواجه خياراً حاسماً آخر.













الخيار ١ : تفاوض مع نيكولاى

الخيار ٢ : بادل إطلاق النار مع الطائرة المروحية

الخيار ١ : النتيجة واحدة فى حالة اختيارك أيا من الخيارين ولكن هذا ما سيحدث فى حالة اختيار القرار الأول: جيل سوف تتحدث مع نيكولاى وبعدها سوف يتحرك بالطائرة ليذهب بعيداً خارج المدينة ولن تراه ثانية.

الخيار ٢ : فى حالة هذا الخيار يجب أن يكون معك قاذف الصواريخ.. اضرب الطائرة المروحية بكل ما لديك من قذائف ويجب عليك إسقاطها. ولو فشلت فسوف يهرب نيكولاى بالطائرة.

استكمال اللعب الأساسى:

سوف يدخل كارلوس الغرفة وستشاهد عرضاً فرعياً توجه نحو باب الهروب وسوف تشاهد مشهداً آخر يظهر فيه كارلوس وهو يركض هارباً بينما باب الهروب يفتح.. اهبط عن طريق السلم ومر من الزومبي. ومن الافضل أن تحفظ اللعب الآن لأن المواجهة الأخيرة مع النمسيس اصبحت وشيكة.

المعركة الأخيرة

اتجه نحو الباب الذى يؤدى إلى الخروج من غرفة الحفظ ومر من موقف السيارات، لتجد نفسك داخل غرفة كبيرة بها مدفع يتحرك على قضبان وثلاث بطاريات عليها أرقام بجوار المدفع.

اتجه نحو لوحة التحكم وشغلها سيتضح لك أن الطاقة غير كافية لتشغيل المدفع. لذلك يجب عليك أن تدفع بيدك البطاريات الثلاث لتدخلها فى مواضعها حتى تتمكن من تشغيل المدفع. عندما تدفع البطارية (١) فى موضعها سوف يظهر لك النمسيس ليكون الظهور الأخير له فى اللعبة. اضربه بكل مالديك من اسلحة حتى يسقط.. بعد أن يسقط النمسيس ستجده يحاول الوصول زاحفاً إلى المدفع. قم بوضع البطاريتين الأخريين فى المدفع وقل للنمسيس وداعاً! عندما ينفجر الوحش عن طريق قذيفة المدفع سوف يبقى جزء كبير من جسده حياً ويحاول مهاجمتك لتواجه آخر خيار لك فى اللعبة.

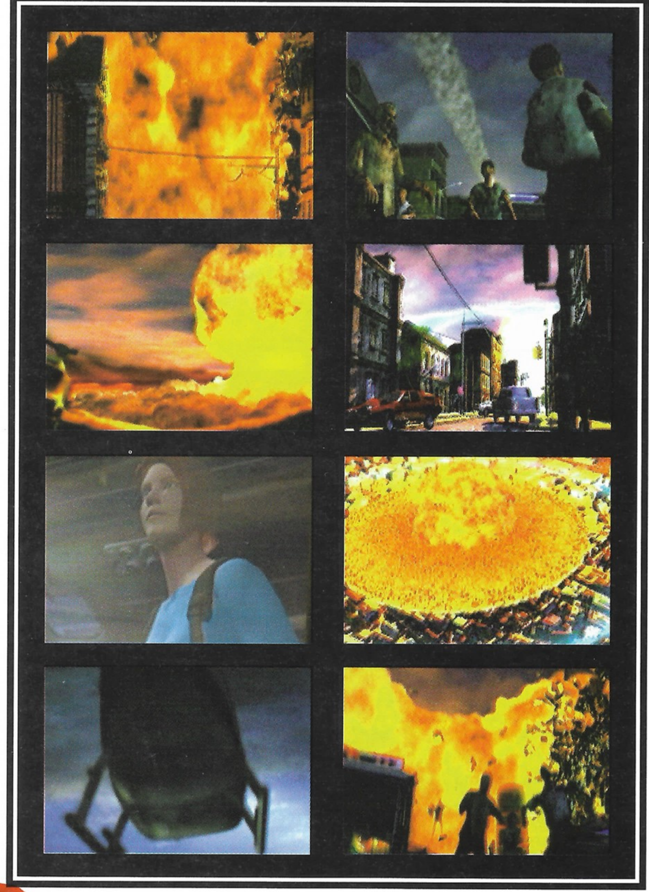
الخيار ١ : اجهز على الوحش

الخيار ٢ : تجاهله وغادر المكان



ليس هناك أى فارق بين الاختيارين يؤثر على سير اللعبة لأن النهاية قد حسمت من اللحظة التى اتخذت فيها قرارك الحاسم فوق الجسر. بعد أن تنتهى من ذلك اهرب عن طريق مخرج الطوارىء ثم اخرج من الباب.. سوف ينضم اليك كارلوس والذى سيخبرك بأن الطائرة المروحية الثانية قادمة خصيصاً لكما. فمن منكما يستطيع قيادتها؟





رزيدنت إيڤل 3 : نمسيس

الأسرار



مفتاح المحل

عندما تكمل لعبة رزيدنت إيڤل 3 : نمسيس على المستوى الأعلى للصعوبة سوف تحصل على مفتاح المحل الخاص عندما تلعبها المرة التالية. كل ما عليك فعله هو حفظ بيانات اللعب الذى اتممته للنهاية وابدأ لعبا جديدا وسوف يوضع هذا المفتاح تلقائياً فى غرفة الحفظ. خذ هذا المفتاح وتوجه إلى محل بيع الملابس (Boutique) والذى يعتبر موقعا جديداً بالنسبة لك فى هذه اللعبة، ويمكنك بعد دخوله ان تختار الزى الذى ستظهر به جيل اثناء اللعب. وذلك يعتمد على الدرجة التى حصلت عليها فى اللعب الذى اتممته فيمكنك فتح خمس غرف تغيير ملابس خاصة بالمنطقة الخلفية من المحل وداخل كل غرفة ستجد زياً مختلفاً.







وهذه الأزياء هى:

١ . الزى الأصلي لفريق ستارز والذى ظهر مع أول اصدارات رزيدنت إيڤل.

٢ . زى الشرطة.

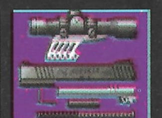
٣ . زى راكبى الدراجات.

٤ . زى يشبه ما ترتديه ريجينا فى لعبة داينو كرايسيس.

٥ . زي سهرة.

الصناديق الخاصة بالنمسيس

فى كل مرة تهزم فيها النمسيس (بمعنى أن تقضى عليه تماماً كل مرة تلاقيه فيها) سوف يسقط منه صندوق خاص وهذا ما وجدناه من صناديق كانت بحوزة النمسيس :







الصندوق ١ : مسدس (Eagle 6.0) القطعة (A).

الصندوق ٢ : مسدس (Eagle 6.0) القطعة (B).

الصندوق ٣ : ثلاث علب اسعافات أولية.

الصندوق ٤ : مدفع (M37) القطعة (A).





الصندوق ٥ : مدفع (M 37) القطعة (B). وبعد أن تركبه بالقطعة (A) ستحصل على سلاح جديد.

الصندوق ٦ : ثلاث علب اسعافات أولية.. والتى تفيد عند مواجهة الوحوش العملاقة!

الصندوق ٧ : ذخيرة لا نهايته لأى سلاح تحمله وهذا سيسهل عليك الأمور كثيراً!

الصندوق ٨ : مدفع آلى طراز (M 4A1) مع ذخيرة لا نهائية.

* لو أردت استخدام علب الاسعاف الأولى هذه يمكنك وضع الأخرى فى مكانها لتوفير قائمة الحمولة.

اللعب الفرعي بالجنود المرتزقة :

عند اختيارك لأى من الجنود المرتزقة الثلاثة الموجودين باللعبة (كارلوس أو ميخائيل أو نيكولاى) يجب عليك اتمام مهمة الخروج من المدينة حياً والزمن المحدد وعليك أيضاً انقاذ اكبر عدد من المدنين. كل جندى مرتزقة يمثل مستوى صعوبة مختلفا ويتضح ذلك من الاسلحة والأدوية التى يحملها كل فرد منهم.

يجب عليك الانتقال من موقع القطار الى موقع غرفة الحفظ الموجودة بالمخزن وتجتاز طريقك من خلال الوحوش الكثيرة. وعن طريق قتالهم تارة ومراوغتهم والهروب منهم تارة أخرى يمكنك كسب بعض الثوانى الثمينة عند إكمالك المهمة. وفى النهاية سوف تحصل على درجة تعتمد على حسن أدائك والتى تتأثر أيضاً بعدد المدنيين الذين انقذتهم.

وأغلب هؤلاء المدنين يكونون بعيداً عن طريقك والأمر يتطلب مهارة عالية حتى تتمكن من العثور عليهم وانقاذهم. وعند وصولك لهؤلاء المدنين سوف تكافأ بحصة جيدة من الوقت. لكن الجانب الوحيد السيىء أنه ليس أمامك سوى وقت محدد ليصل إلى أى شخص مدنى واحد وفشلك يعنى وصول الزومبيز لهم والقضاء عليهم. ومن المفيد جداً بالنسبة لك معرفة أماكن هؤلاء المدنيين وهى:

الرجل البدين. محطة الوقود

الفتاة الصغيرة. المكتب الصحفى (الطابق الثانى).

براد فيكارز. قبو المطعم

الشرطى مارفن. محطة القوة

الشخصية العشوائية ١. مكتب البيع

الشخصية العشوائية ٢. حانة تقديم المشروبات.

عندما تكمل هذا اللعب الفرعى أو الموت اثناء محاولتك لإكماله سوف تحصل على درجة وبعض من النقود والتى يمكنك عن طريقها شراء بعض الأدوات المفيدة يمكن أن تستخدمها جيل فى اللعب الأساسى.. وهذه قائمة بما يمكنك الحصول عليه.

مدفع آلى ٢٠٠٠ دولار

رشاش دوار ٣٠٠٠ دولار

قاذف صواريخ ٤٠٠٠ دولار

ذخيرة لا تنتهى ٩٩٩٩ دولاراً





مصير الشخصيات

كل مرة تقوم فيها بإتمام لعب ريزيدنت إيفل 3 : نمسيس سوف تكافأ بصورة خاصة ومذكرة تطلعك على مصير الشخصيات الرئيسية الذين جاءوا من الاصدارين السابقين من رزيدنت إيفل وهذه الشخصيات هى:

جيل فالانتيش

كريس ريدفيلد

بارى بورتن

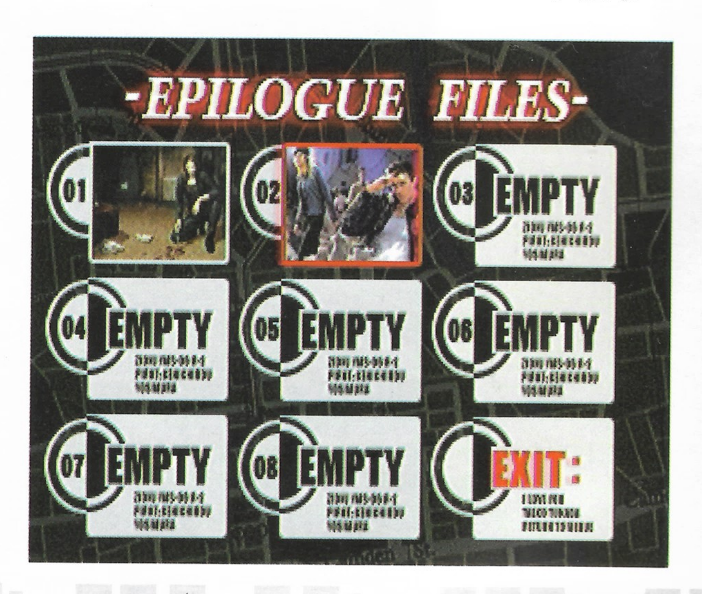
ليون كنيدى

كلير ريدفيلد

شيرى بركن

إيدا وونج

هانك (من الجزء الثاني)



نظام ترتيب المحتويات

توجد مجموعة مختلفة من الدرجات يمكنك أن تحصل عليها بعد اتمامك للعبة ريزيدنت إيفل ٣: نمسيس وهى تبدأ من (A) وتنتهى عند (F) لكن افضل درجة تحصل عليها على الاطلاق هى الدرجة (S) وهناك العديد من العوامل التى تؤثر على الدرجة التى ستحصل عليها وفيما يلى بعض النصائح التى تساعدك فى الحصول على درجة طيبة.

١ . لا تستخدم أبدا بخاخات الإسعاف واستخدم الاعشاب فقط.

٢ . حاول انهاء اللعب فى أقل من ساعتين.

٣ . احفظ اللعب ثلاث مرات فقط أو أقل.

٤ . اقض على أكبر عدد ممكن من الأعداء.



إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع



استمتع باللعب مع آلاف اللاعبين حول العالم وانت في بيتك
ألعاب الإنترنت
تحدي بلا حدود
حرب عالمية على الشبكة
ساهم في إنقاذ العالم
مرة أخرى!
في هذا العدد
هيدين آند دينجروس
كويك ٣
بالدورز جيت
هوم وورلد
• كيف يصبح جهازك قادراً على التحدي؟ • دليل شامل لأضخم ألعاب الإنترنت • داون لوود عشرات الألعاب وجربها فوراً



إصدار جديد .. الآن في الأسواق
من ناشر
مجلاتك
المفضلة
الشبكة العربية
للنشر والتوزيع



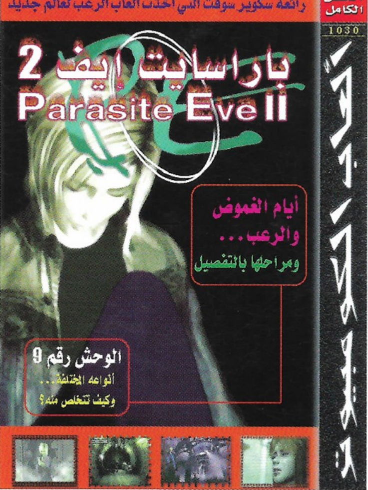
المغامرون
1020 3
بلاي ستيشن
ماكس
نتائج مسابقة
إربح
مع ماكس
استعراض خاص
توي ستوري ٢
لعبة بلات فورم ثلاثية
الابعاد تحاكي قصة
فيلم ديزني
ريدي تو رمبل
لأول مرة:
لعبة ملاكمة بدون قفازات
أ . س . س . إيفلوشن
النسخة الانجليزية
من وينتج إليفن
جران توريزمو٢
أضخم لعبة سباق سيارات
على البلاي ستيشن
مجانـــاً
صورتان كبيرتان
+
الكرت العجيب
+
٤ صور داخلية
ألعاب العدد
رالي ماسترز
ميدال أوف أونر
تومورو نيفر دايز
مايكرومانياكس
نوك آوت كينجز
مايتي هيث سبيشال
فورمولا ون
فايتنج فورس٢
رودسترز
آرمي مين
ذيس إز فوتبول
زينا
ISSN#1319 786X
ISSUE 3/M-3 SR.15

حلـول كـاملة للألعـاب



من ناشر مجلاتك المفضلة







خطـــــوات...

خـــرائـــــط...

إرشـــــادات...

